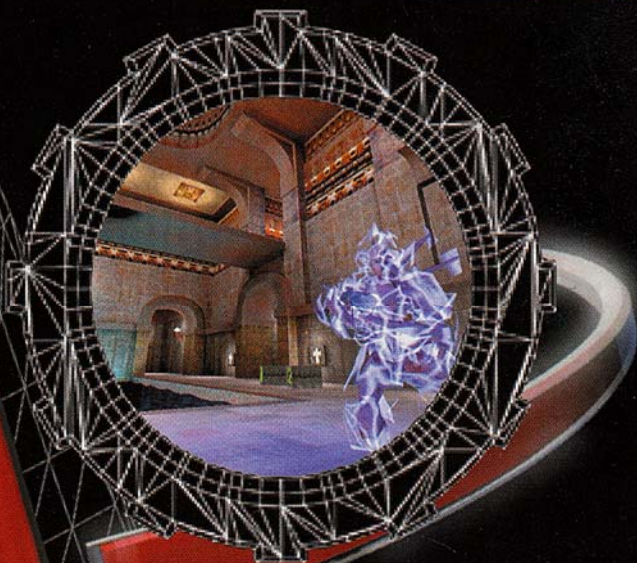
PIÙ GIOCHI, PIÙ RAGAZZE, ANCORA PIÙ DIVERTIMENTO

PCultra
videogiochi a massima velocità

!ATTENZIONE!
LE FOTO DI DONNE SEMINUDE CONTENUTE IN QUESTA RIVISTA NON POSSONO ESSERE USATE A SCOPO MEDICO.

IL NUOVO MITO

QUAKE III ARENA

NUOVE SCHERMATE, NUOVE INFORMAZIONI

TEAM FORTRESS 2

LA SECONDA VITA DI HALF-LIFE

IL POTERE DI

UNREAL TOURNAMENT

In regalo il poster di PCUltra approvato dal Ministero della Sanità Mentale!

SENZA VELI!
Rivelato il segreto sexy di Sin

ESCLUSIVO!
Come vendere la propria idea per un videogioco

48 ORE ALL'INFERNO!
Con i giochi più brutti del mondo

MAGGIO '99
N. 4
L. 9900
PLAY PRESS PUBLISHING
90004>
9 771127 691006
SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

benkyō!
tutto su manga e animazione giapponese

DIRECTORY

MAGGIO 99

PRIMO IMPATTO
Ecco la copertina di questo mese. Siamo sicuri che vi piacerà visto che ha il logo di *Quake III* e promette foto scandalose. Inoltre, la copertina funziona anche da gratta e vinci. Grattate e se trovate tre loghi di *Quake III* avrete vinto 234 miliardi di lire. Non ci credete? Ma siete proprio sospettosi, eh?

ANTEPRIME

RECENSIONI

INFO

IL CD

TANTE TESTE SOTTRATTE ALLA LOBOTOMIA

APPARIZIONI CELEBRI
Heather Locklear, The Kingpin, Bruce Campbell, Ed "Jerry" Lee, Shannon Tweed, John Gotti, Chuck "George" Osborn, Meg Ryan, Jennifer Love Hewitt, Cameron Diaz, John Gotti, JR, Dan "Cosmo" Egger, Evel Knievel, Cartman, Mr. Blackwell, Galeazzi, Pennacchini (detto Dulbecco).

SESSO, DROGA E ROCK & ROLL

Quake III: Arena, *Unreal Tournament*, e *Team Fortress 2* – tre giochi che cambieranno per sempre il modo di vedere i videogiochi in tutti i secoli a venire (senza voler essere troppo drammatici). Dopo aver passato anni a combattere con i freddi circuiti del nostro processore, è giunta l'ora di confrontarci contro altre menti umane. Il gioco multiplayer On-Line è sicuramente il futuro del divertimento elettronico e noi siamo pronti al viaggio nel tempo.
Grazie al crescente numero di titoli sviluppati esclusivamente per il gioco via Internet, questo nuovo modo di giocare sarà presto molto diffuso anche in Italia.
Ok, è vero che i costi della Telecom sono ancora troppo elevati e la velocità di connessione troppo bassa, ma la tecnologia cambia molto in fretta. Prima che ve ne rendiate conto vi ritroverete a passare intere nottate a sfidare giocatori di tutte le parti del mondo.
PCUltra si impegnerà ulteriormente per portare i suoi lettori On-Line e trasformarli in delle vere macchine da guerriglia Internet.
In questo numero continuiamo il nostro viaggio professionale all'interno del mondo dei videogiochi. Grazie alla collaborazione con una giovane Software House, i Six Shooter Studios, siamo in grado di mostrarvi sul campo le prime fasi della nascita di un videogioco. Inoltre, proseguiamo il mitico concorso in collaborazione con la Ubi Soft che vi permette di muovere i primi passi come Game Designer.
Nonostante i nostri numerosi scherzi, abbiamo deciso di farvi venire la voglia di lavorare seriamente in questa industria.
Quando diventerete dei miti al pari di Romero e Carmack, ricordatevi dell'unica rivista che non vi trattava come dei poveri decerebrati.

DIRETTORE EDITORIALE

ALESSANDRO FERRI

PC ULTRA N. 4
Maggio '99
Pubblicazione mensile della
PLAY PRESS PUBLISHING srl

SI RINGRAZIA
Patricia Neuray Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Microsoft (Elisabetta Battistello), **Imageware** (Elena Santoro), **Arcona/Recoton Italia** (Mauro Avanzi), **Halifax S.p.A.** (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **CD Verte** (Francesca Vago), **Ubi Soft** (Barbara Fruschi e Micaela Tempesta), **C.T.O.** (Silvia Voltan), **Leader Italia** (Luisa Bixio).

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 531/98 dell'11/11/98. ISSN 1127-6916. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

DISCO...PSD!

Gentili lettori vogliate gradire un'altra infornata di demo.

Il nostro CD-Rom viene fornito con una interfaccia grafica facile da utilizzare. Se per voi le immagini in movimento sono un concetto troppo complesso o avete problemi motori, potrete usare la barra sulla sinistra. Cliccate per scegliere il gioco che preferite e cliccate ancora (sull'immagine) per tornare alla schermata precedente. Se nella vostra vita avete già installato un gioco, non dovreste avere problemi. In caso contrario rivendetevi il computer e ritiratevi in campagna.

PROPULSIONE

DEMO	PATCHES	TOOLS	MAPPE	VIDEO	STRATEGIE	VOTO		
D							SLAVE ZERO	**Prendete una massa di robot giganteschi, metteteli in una città, armateli e osservate cosa succede**
D							MECHWARRIOR 3	**Prendete una massa di robot giganteschi, metteteli dove vi pare e osservate cosa succede**
D							X-WING ALLIANCE	**Liuk... Liuk... usa lo sforzo Liul!!!**
D							KINGPIN	**Uno sparatutto in soggettiva di una violenza mai vista. Mitico**
D							MACHINES	**La guerra del futuro secondo l'Acclaim**
D							UPRISING 2	**Forse l'unico tentativo decente di unire gli strategici agli sparatutto**
D							REDLINE	**Nuova demo con possibilità di giocare su Internet**
D							RECOIL	**Un simpatico carro armato per distruggere tutto quello che vi passa davanti. Interessante, no?**
D							WCW NITRO	**Due idioti vestiti da idioti che fanno uno sport idiota**
D							LANDER	**Il rifacimento in chiave moderna di uno dei giochi più famosi di tutti i tempi**
D							ROAD WARS	**Strade + guerra = divertirsi radendo al suolo tutto**
D							BASEBALL 2000	**Una simulazione di baseball dal titolo molto originale**
D							WORMS: ARMAGEDDON	**Probabilmente uno dei titoli più divertenti di quest'anno**
D	●						TRIBES	**La nuova patch e una mappa per il multiplayer**
	●						HALF LIFE	**L'ultimo aggiornamento disponibile è qui tutto per voi**
	●						MYTH II	**Adesso vi massacrerete ancora meglio**
	●						THIEF	**Patch nuova, vita nuova**
	●						TEST DRIVE 5	**Anche se il gioco continua a fare pena, questa patch risolve comunque alcuni problemi**
	●						VIPER RACING	**Ecco il primo aggiornamento appena uscito**
	●						SIN	**Pentitevi dei vostri peccati**
	●						DELTA FORCE	**Risolti alcuni problemi che affliggevano le prime versioni**
	●						MADDEN '99	**Nuova versione e possibilità di modificare il roster**
	●						BLOOD II	**Lo sparatutto più violento della storia cerca di rimediare ai suoi errori**
							INDEPENDENT GAMES	**Una raccolta di programmi e giochi direttamente dalla Indipendent Games**
							INDISPENSABILI	**Questo mese nel CD troverete una serie di programmi indispensabili per Windows come WinZip, Getright e altri ancora**

RICHIESTE HARDWARE···› Windows 95/98, Pentium 133mhz, 32MB ram, Directx 5.0, Mouse, Scheda audio 100% compatibile Sound Blaster

CD ROM FAQ

D: Non sento la musica, le immagini hanno colori sbagliati, a volte si impalla tutto e le ragazze non mi filano? Perché?
R: Se avete Windows 98 potrete incorrere in uno dei problemi descritti (soprattutto quello con le ragazze). Questo è dovuto ad alcuni inspiegabili fenomeni d'incompatibilità tra i due sistemi operativi della Microsoft! Che strano... chi se lo poteva aspettare da una personcina così a modo come Bill Gates.

D: Brutti idioti, la demo di *Half Life* del vostro CD non gira sul mio 486. Perché?
R: Assicuratevi di avere un computer che non faccia schifo prima di romperci con queste domande stupide.

D: Perché c'è una piccola spiaggia nel mio CD?
R: Apparentemente tu vivi in un'isola tropicale e dovresti andare fuori a cercare qualche selvaggia mezza nuda. Inoltre potresti anche essere più gentile col tuo postino.

UPRISING 2

RECOIL

SIN

TRIBES

Sul prossimo numero le demo di *Cat Fighter 3*

TUTTE LE NOTIZIE CHE VI SERVONO PER FINGERVI ESPERTI DI VIDEOGIOCHI

LA SCHEDA 3D DEL 2000 SECONDO 'NVIDIA

Ormai è ufficiale. La 'Nvidia sta per distribuire la nuova versione del fantastico Chip Riva TNT, chiamato con molta fantasia TNT2. Come al solito si tratterà di una scheda 2D/3D, anche se sembra che l'aspetto bidimensionale non sia stato molto migliorato rispetto alla precedente versione. La memoria è adesso di ben 32MB, una quantità che permetterà prestazioni davvero di primissimo livello. Tra le altre caratteristiche citiamo il rendering a 32-bit reali, lo Z/Stencil a 32-bit e tutti i soliti effetti speciali (fumo, luce, ecc.) che ormai sono diventati lo standard per ogni acceleratore che si rispetti. Purtroppo non siamo riusciti a vedere benchmark o altre indicazioni del genere che avrebbero permesso di capire meglio le effettive prestazioni della nuova TNT2. Comunque manca poco all'uscita nei negozi e, come al solito, il confronto sarà Riva TNT2 contro Voodoo 3, con tutte le altre schede relegate in posizioni marginali.

RIVA TNT2

MDK AVRÀ UN SEGUITO

Molti di voi si ricorderanno di *MDK*, uno sparatutto in soggettiva assolutamente fuori parametro, con ambientazioni strane e originali, enigmi mai banali e armi assolutamente fuori di testa. Forse era leggermente troppo corto, ma anche dannatamente divertente.
Comunque sia, quello che a noi interessa è che la Interplay ha ufficialmente annunciato il seguito di questo fantastico titolo. Questa volta però non se ne occuperanno i geni della Shiny Entertainment, troppo occupati a completare (in ritardo) il loro *Messiah*. Questo seguito sarà sviluppato dalla Bioware, società ormai famosa per aver creato lo splendido *Baldur's Gate*. La data d'uscita non è ancora stata comunicata, anche se all'E3 di maggio si dovrebbe già poter vedere qualcosa di questo nuovo gioco. Concludiamo con un'illuminante dichiarazione del presidente della Bioware, Greg Zeschuk: "Con *MDK 2*, la Bioware vuole riuscire a creare l'esperienza singleplayer definitiva. Stiamo costruendo un mondo strano e divertente, abitato dalle creature più terrificanti mai viste in un videogioco". Beh, se lo dice lui...

DONNE E VIDEOGIOCHI, UN'ACCOPPIATA PERFETTA

Come ormai è tradizione, anche quest'anno la CTO si appresta a far uscire la sua collezione CD-Rom a prezzo speciale. La vera novità è che la campagna pubblicitaria di questa linea economica verrà affidata a una testimonial d'eccezione, Natasha Stefanenko. Le forme mozzafiato dell'ingegnere siderurgico più sexy del mondo saranno abbinate a titoli come: *Atlantis*, *Star Wars: Rebellion*, *Wing Commander: Prophecy*, *Versailles*, *Ubik*, *International Tennis Open*, *Test Drive 4*, *Pax Corpus*, *Prisoner of Ice*, *FIFA 98*, *NBA Live 98*, *NHL 98*, *Monkey Island 3*, *Jedi Knight*, *Comanche 3* . Bisogna proprio ammettere che la CTO sa come fare colpo su noi videogiocatori... Doppio Slurp!

AMAMI LARA

Non si smette mai di parlare di Lara Croft. Dopo la penosa esibizione di Finardi a Sanremo con "Amami Lara" e la simpatica imitazione dell'eroina di *Tomb Raider* a "Ciro" su Italia Uno, è adesso la volta di parlare del film, che sembra ormai avere un futuro più roseo. Infatti, dopo le prime difficoltà iniziali, si cominciano a sentire le prime notizie ufficiali sul cast e sulla produzione. Dopo i nomi di Luc Besson e di Steven Spielberg, come regista è stato finalmente scelto Stephen Herek, diventato famoso grazie a film come "I tre Moschettieri" o "The mighty Ducks". Come sceneggiatore è stato scelto Steven De Souza, autore di film decenti come "Die Hard", "Ancora 48 Ore", ma anche colpevole di schifezze tipo "Street Fighters: The Movie" e "I Flinstones". Il film verrà prodotto dalla Paramount Pictures e dovrebbe uscire nell'estate del 2000 in America. Non ci resta che aspettare...

MATROX RADDOPPIA

Dopo lo scarso successo della G200, la Matrox sta per lanciare sul mercato una nuova versione potenziata della sua scheda di punta, la G400. Questo acceleratore verrà venduto con 32MB di RAM e supporto per AGP fino a 4X. La risoluzione massima sarà di 2.048x2.048, anche se dubitiamo che questa sia effettivamente utilizzabile. Interessante il supporto per il bump mapping e per il rendering a 32-bit reali. Molto importante il discorso OpenGL, vero punto debole della prima Matrox G200. Adesso molti programmatori della Matrox stanno lavorando per creare dei driver OpenGL compatibili con la nuova G400. Speriamo che questa volta non si presentino i problemi riscontrati con la prima scheda. Nel chip è integrata una RAMDAC capace di raggiungere i 300mhz, oltre chiaramente al supporto nativo per filmati DVD. La sezione 2D è come al solito ai massimi livelli, mentre per la grafica tridimensionale sembra che sia stato fatto un ottimo lavoro anche se è presto per dirlo. Il prodotto dovrebbe essere reso disponibile al pubblico nel mese di maggio. Vedremo come se la caverà contro le agguerrite TNT2 di 'Nvidia e Voodoo 3 di 3Dfx.

LE OMBRE SANNO TUTTO

Seed: The Shadow Knows è un nuovo sparatutto in prima persona programmato dai ragazzi della HumanSoft, una simpatica quanto sconosciuta software house ungherese. *Seed* è stato mostrato per la prima volta al pubblico come una delle dieci rivelazioni dell'Independent Game Festival (di cui troverete i dieci giochi finalisti nel nostro CD). Anche se alla fine non ha vinto, *Seed* si è dimostrato come uno dei due o tre prodotti con concrete possibilità di riuscire a vendere sul serio. Infatti, sembra che qualcuno se ne sia accorto e presto lo potremo trovare sugli scaffali dei nostri negozi preferiti.

Anche se sembra solo l'ennesimo sparatutto in soggettiva, *Seed* è più una specie di platform simile a *Montezuma's Return* piuttosto che l'ennesimo clone di *Quake II*. Dovrete saltare su piattaforme con balzi millimetrici, risolvere gli enigmi più complessi e combattere contro micidiali avversari. Il look grafico di *Seed* è davvero affascinante, con atmosfere cupe e paesaggi oscuri. Tra poco è prevista l'uscita di una demo, quindi aspettatevi nuove notizie su questo simpatico giochino.

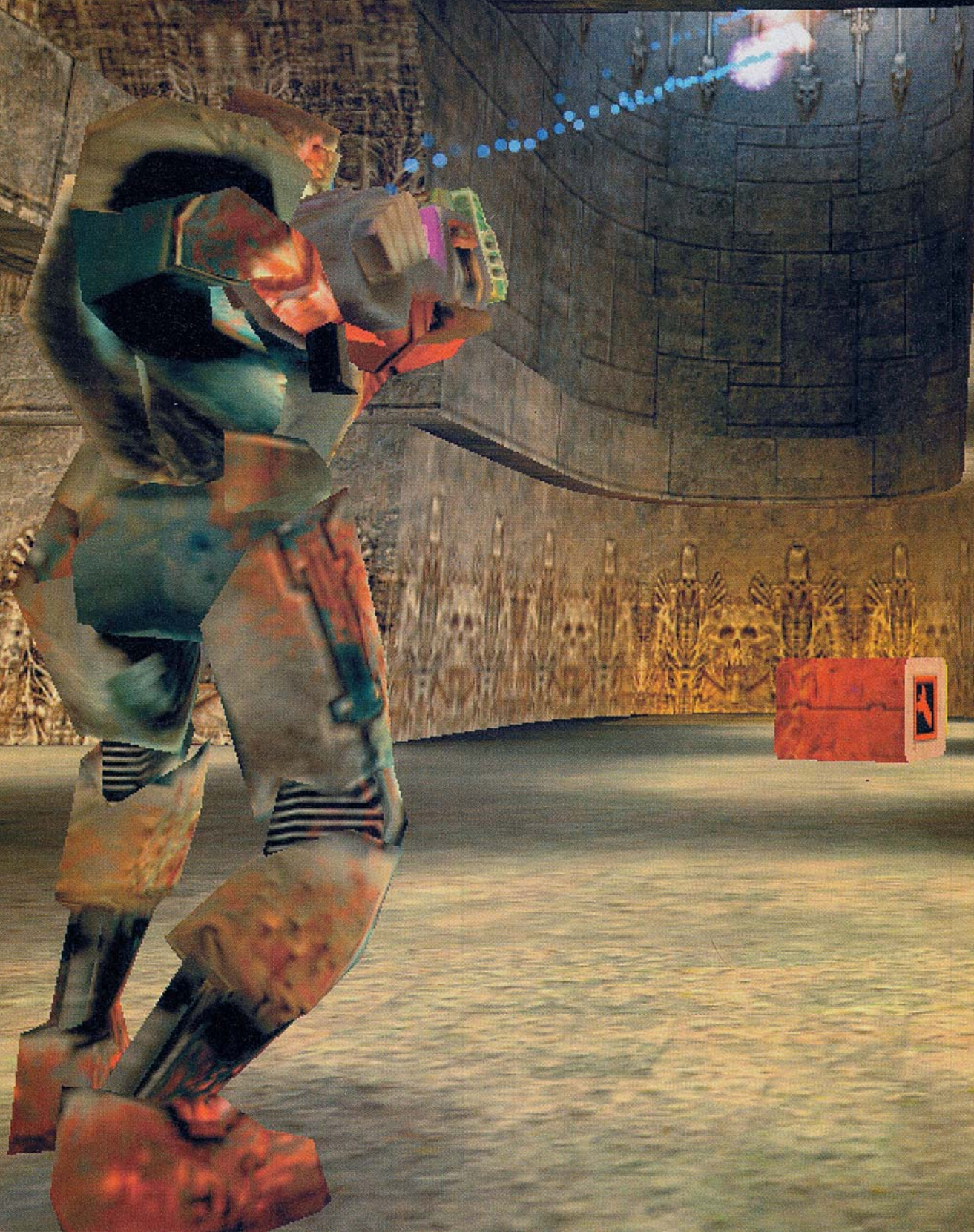
LA SCHEDA 3D DEL 2000 SECONDO 'NVIDIA

Dopo un lungo periodo di attesa, è finalmente uscito il nuovo processore della AMD: il K-6 III. Anche se tecnicamente questa nuova CPU conserva molte similitudini con il vecchio K-6 II, le novità in termini di prestazioni sono davvero tantissime. Il procedimento costruttivo è sempre a 0,25 micron, anche se per la fine dell'anno è previsto un nuovo misterioso processore a 0,18 micron noto per adesso con il nome di K7. Tornando al nuovo processore di AMD, bisogna dire che dai benchmark che abbiamo visto sembra proprio che sia meglio dei nuovissimi Pentium III di Intel, anche se sinceramente a crederlo siamo in pochi. In un confronto tra un K6-III a 450mhz e un Pentium III a 500mhz, i valori del processore AMD nelle prestazioni da ufficio (lavori sotto ambiente windows e multitasking) si sono dimostrati nettamente superiori nonostante la minore velocità di clock. Il K6-III verrà fornito con il famoso set di istruzioni 3Dnow! Purtroppo dobbiamo dire che il supporto per queste istruzioni è stato discontinuo e spesso bisognava necessariamente scaricarsi qualche patch per riuscire a sfruttare i vantaggi delle 3Dnow!. Speriamo solo che in futuro cambino le cose. Il processore è ormai disponibile in tutti i negozi e calcolando che il prezzo è di gran lunga inferiore a quello di un qualsiasi Pentium III, vi consigliamo decisamente di prenderlo in considerazione per i vostri upgrade futuri.

IL CAOS URBANO È TRA NOI

La Mucky Foot è un team di programmatori che probabilmente nessuno di voi conosce. Eppure sono al lavoro su un titolo davvero molto interessante, *Urban Caos*. Questo prodotto verrà pubblicato dalla Eidos e dovrebbe uscire quest'estate. In poche parole si tratta di un arcade/adventure in 3D alla *Tomb Raider*, con l'unica differenza che *Urban Caos* sembra molto più originale e divertente. La cosa che più si nota quando si gioca a *UC* è l'assoluta libertà di azione. Potrete muovervi nelle ambientazioni cittadine come meglio credete, camminando per le strade o arrampicandovi sugli edifici. I combattimenti saranno molto simili a un beat'em up alla *Double Dragon*, con tutta una serie di mosse di arti marziali oltre alle immancabili armi. Sulla trama non sappiamo ancora nulla, quindi vi rimandiamo a una prossima anteprima per sapere di più su questo promettente titolo. Nel frattempo gustatevi queste foto ma non sporcate di bava la vostra costosa tastiera...

STREET

Se l'Italia riuscirà a unirsi a questo party On-Line dipende solo da Telecom Italia Net...

CRED

Volete sapere quale sarà il futuro dei videogiochi? Internet. Ormai tutti i titoli in uscita per PC prevedono un completo supporto per il multiplayer. Alcuni tra questi intendono addirittura rivoluzionare il gioco On-Line. In questo articolo cercheremo di capire quello che ci aspetta nei prossimi mesi. Siete pronti per il futuro?

Ormai ci siamo, la resa dei conti si avvicina. La terza generazione di giochi On-Line è pronta a invadere i negozi di tutto il mondo. Questa è l'ultima possibilità di far diventare il gioco multiplayer su Internet un fenomeno di massa. Finora questa rivoluzionaria modalità di gioco è stata un'esclusiva dei giocatori più esperti, ma entro breve potrebbe essere uno standard anche per l'utente medio. In questo modo ci sarà presto carne fresca pronta al massacro.

Nonostante tutte le polemiche sulla violenza e sui videogiochi diseducativi, non c'è niente di meglio che un furioso e adrenalinico deathmatch di *Quake II*. Lo stile di gioco di prodotti come *Ultima On-Line* e *The Realm* può anche piacere a molti, ma non può offrire quell'esperienza irrinunciabile di vedere le vostra ossa volare in aria dopo essere stati centrati da un razzo avversario. E, chiaramente, di crearvi una propria collezione di ossa con i resti degli sventurati che hanno osato affrontarvi.
Ultimamente, però, la meccanica da "lupo solitario" dei deathmatch è stata sostituita dal gioco di squadra in cui più giocatori devono collaborare per riuscire a trionfare in uno scopo comune. Come risultato, mods per *Quake* come *Capture The Flag* (*CTF*) e *Team Fortress* si sono guadagnati un folto seguito di appassionati.

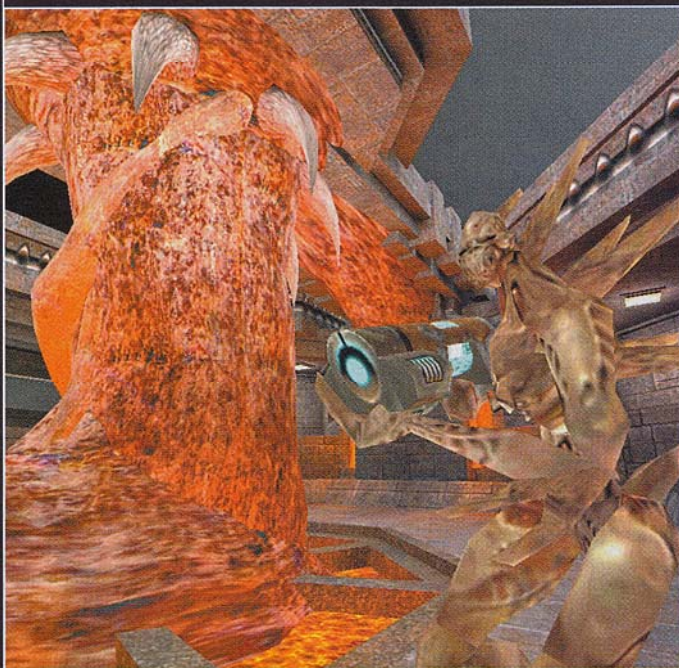
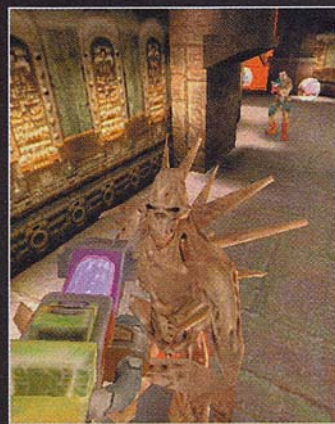
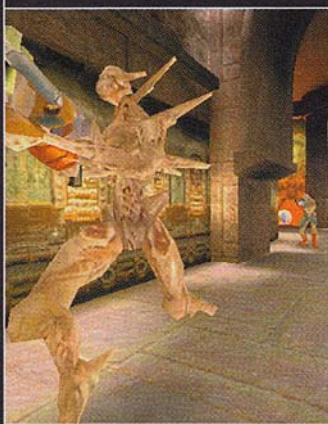
A sottolineare questa situazione, è stato l'annuncio che il prossimo gioco della ID Software sarà esclusivamente dedicato al multiplayer su Internet. Come dichiarato dal capo programmatore John Carmack (il migliore di tutti i tempi secondo noi di PCU), *Quake III: Arena* sarà studiato principalmente per gli utenti On-Line e aiuterà questo genere a evolversi ulteriormente. Negli ultimi mesi, molte altre società hanno deciso di imitare questa scelta nei loro prossimi titoli. Il nuovo *Unreal Tournament* della Epic e il *Team Fortress 2* della Valve sono prodotti principalmente pensati per dare il meglio nelle partite On-Line. A questo punto è chiaro che il futuro dei videogiochi per PC parla la lingua di Internet.

L'idea che i prossimi sparatutto in soggettiva permetteranno di combattere solo ed esclusivamente contro avversari guidati da altri esseri umani, è quantomeno interessante. Ma quale di questi nuovi titoli ha le credenziali e la credibilità per riuscire a cambiare veramente il gioco in Internet?

PCU vi regala un'approfondita analisi sul perché *Quake III: Arena* ce la farà, mentre *Unreal Tournament* e *Team Fortress* probabilmente saranno relegati a un ruolo di secondo piano. Inoltre vi mostreremo altri giochi che si pongono lo stesso obiettivo di questi tre. Che vi piaccia o no, il futuro è On-Line!

Quake III: Arena

SVILUPPO ⇢ ID Software
PRODOTTO ⇢ Activision
DATA D'USCITA ⇢ Quando lo finiscono (probabilmente ottobre '99)
OPZIONI PER GIOCO DI SQUADRA ⇢ 6
POSSIBILITÀ DI ENTRARE NEI PRIMI 10 ⇢ 9

Grazie a uno stile di gioco semplice e immediato, a una grande grafica e a un supporto per il multiplayer tra i migliori mai esistiti, *Quake II* ha catapultato la ID Software nell'Olimpo dei videogiochi. Dopo l'interruzione del progetto "Trinity", l'annuncio di *Quake III* lasciò tutti a bocca aperta. Un titolo programmato solo per il multiplayer sembrava una vera follia!
Lo stesso John Carmack ha ammesso che era una scelta rischiosa, ma se c'è una software house in grado di riuscire in un'impresa così difficile, questa è la ID. Inoltre, l'annuncio dell'uscita di una serie di titoli con lo stesso obiettivo ha creato una sorta di alone profetico intorno ai programmatori della ID. Ancora una volta erano stati i primi. Le impressioni che tutti noi abbiamo avuto è che l'industria dei videogiochi si sia adeguata alle mosse di questa potentissima software house americana.
Allora, cosa potete aspettarvi esattamente da *Quake III*? Il gioco finale non sarà molto diverso dal classico *Quake*, ma offrirà la possibilità di scegliere il proprio personaggio fra tre "classi" differenti. Lo stesso Carmack ammette che non era loro intenzione creare qualcosa di rivoluzionario.
Durante un'intervista con PCU ha detto: "*Quake III* nasce dall'unione di più stili di gioco differenti. Il nostro obiettivo è di creare il videogame più divertente mai uscito per PC e non qualcosa di completamente differente dal resto del mercato". Il grafico Paul Steed aggiunge: "L'ID Software ha sempre tenuto un atteggiamento conservativo nello scegliere i contenuti dei suoi progetti. La cosa più importante per noi è la qualità, non necessariamente l'innovazione".
Nella modalità per giocatore singolo, *Quake III* consentirà di fare pratica contro degli avversari controllati dal computer. Non ci saranno né chiavi da trovare, né complesse mappe da esplorare, solo una serie di scontri a fuoco tipici dei Deathmatch On-Line. La scelta di limitare a questo la modalità singleplayer è stata voluta proprio da Carmack. In questo modo il team di programmatori si è potuto concentrare sull'ottimizzazione del codice per il gioco multiplayer (aspetto che ha reso famoso in tutto il mondo il mitico *Quake II*). Rispondendo a coloro che credevano che la mancanza di supporto per il singleplayer aiutasse significativamente le prestazioni su Internet, Carmack ci dice: "L'aiuto è arrivato per quanto riguarda i tempi di sviluppo e il design del gioco stesso, ma non ha assolutamente influenzato il lato multiplayer del gioco". Oltre al solito deathmatch in team, la ID sembra intenzionata a produrre numerose modalità per il gioco di squadra. "Abbiamo inten-

Anche se il livello di dettaglio è incredibilmente alto, lo stile grafico rimane molto simile a quello di *Quake II*.

FILOSOFIE DI DESIGN

Chiaramente ogni programmatore ha una sua opinione su questa nuova tendenza del teamplay su Internet. La penetrazione nel mercato di massa è lo scopo finale che ogni editore di videogiochi vuole raggiungere. Sembra proprio che la possibilità di giocare in squadra su Internet sia l'elemento chiave per raggiungere anche i giocatori occasionali. Abbiamo chiesto ad alcuni sviluppatori cosa può rendere i loro giochi un successo e cosa stanno già progettando per il nostro futuro.

COSA PREVEDE L'ID PER IL FUTURO?
JOHN CARMACK ⇢ Il nostro futuro è alquanto nebuloso. Se *Quake III* avrà il successo che tutti noi speriamo, mi piacerebbe creare un mondo On-Line in cui far combattere centinaia di giocatori suddivisi in diversi clan. Se invece *Q III* non avrà successo, sposteremo il pendolo dall'altra parte e ci concentreremo su un titolo singleplayer come si deve. La parte più noiosa è aspettare quale sarà il responso del mercato.

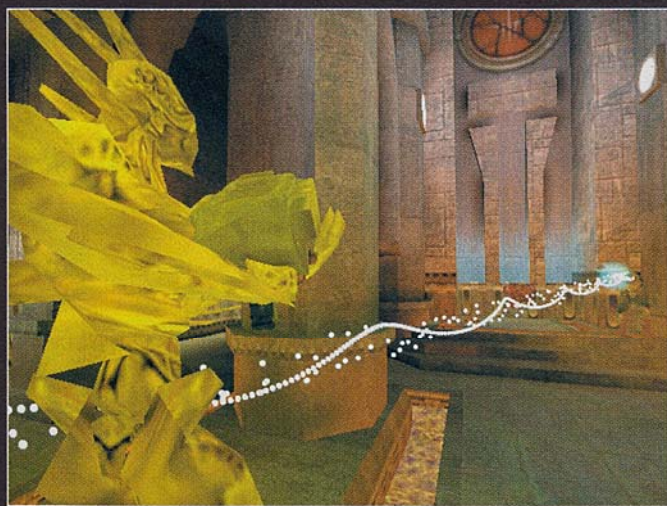
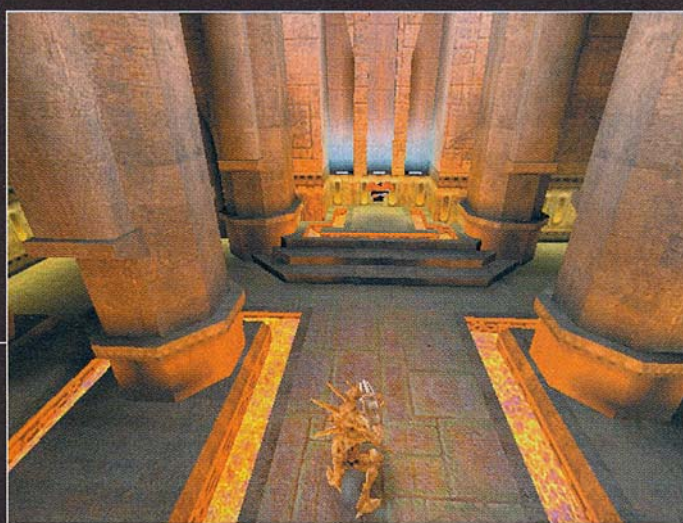
PAUL STEED ⇢ Molte ragazze inizieranno a divertirsi coi nostri giochi.

CHRISTIAN ANTKOW ⇢ Penso che il futuro della ID dipenderà molto dal successo di *Quake III Arena*.

QUANDO AVETE CAPITO CHE IL MULTIPLAYER È IL FUTURO? E DI COSA C'È BISOGNO PERCHÉ DIVENTI DAVVERO UN FENOMENO DI MASSA?
CLIFF BLESZINSKI ⇢ Credo ci sia bisogno di un maggior numero di luoghi in cui è possibile giocare. Immaginate che bello poter andare con i vostri amici al centro commerciale più vicino e trovare una sala giochi con delle postazioni per il combattimento via

tori di mods che si nascondono tra voi avranno pane per i loro denti appena *Quake III* sarà distribuito. Dedicarsi alla programmazione di queste espansioni rimane uno dei modi migliori per essere notati dalle grandi case di sviluppo. Infatti, la ID sta lavorando a stretto contatto con Robert Duffy, il creatore del Radiant Editing System basato sul codice QE4 di *Quake II*. Il progettista dei livelli Christian Antkow, aggiunge "Lui (Duffy) ha preso l'editor originale rilasciato da John dopo l'uscita di

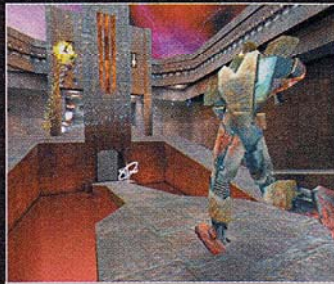
Cavolo, guardare queste foto è un'ingiustizia. Vogliamo giocare. Adesso. Non "quando lo finiscono". ADESSO!

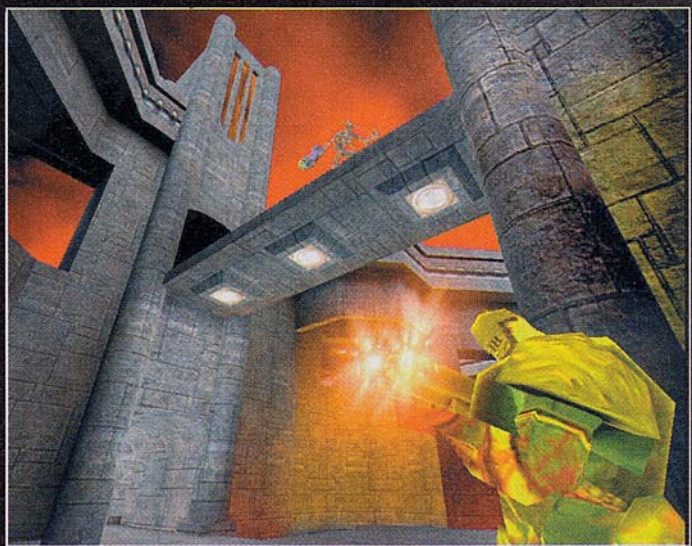
zione di inserire alcune variazioni su questo tema, come il "Capture The Flag", commenta il programmatore Brian Hook. Inoltre, Tim Willits, capo progettista dei livelli, ci ha detto che tutta la ID sta lavorando a una nuova modalità che ricorda una specie di sport del futuro tipo Power Ball.
Anche il numero finale delle arene disponibili deve essere ancora deciso e la ID non ci ha voluto rivelare troppo a riguardo. Quello che è certo è che il design dei livelli è stato appositamente sviluppato per permettere ai giocatori di usare vari stili di combattimento. Il look grafico sarà molto simile a quello industriale-gotico che ha reso famosi i primi due *Quake*. Secondo il progettista Paul Jacquays l'obiettivo è quello di non discostarsi troppo dalla tradizione ID, anche se a ogni programmatore è lasciato un ampio spazio di creatività.
La scelta di non dover creare dei livelli basati su una storia di fondo ha permesso a tutti di concentrarsi sulla realizzazione di arene perfette per il multiplayer. "La maggior parte delle nostre mappe" aggiunge Carmack "è pensata per un numero di giocatori da 4 a 8, ma ve ne saranno molte anche per combattimenti 1 contro 1 o 8 contro 16. Visto il costante miglioramento della tecnologia, non mi stupirei se in futuro dovessimo pensare a livelli per scontri tra 100 giocatori. Sono ancora convinto che permettere a un'enorme quantità di giocatori di combattere insieme sia la scelta migliore".
Chiaramente, anche i programma-

Internet. In questo modo potrete crearvi un team e poi partecipare a vari tornei contro persone di tutto il mondo. Questa è un'idea che non è ancora stata sfruttata al massimo, ma che potrebbe rendere il gioco On-Line un vero fenomeno di massa.

SCOTT YOUNGBLOOD ···➜ Credo che la ragione principale del suo successo [si sta riferendo a *Tribes*] sia da ricercare nella varietà di situazioni che il giocatore deve affrontare. In alcune missioni bisogna massacrare tutto e tutti, in altre invece non bisogna sparare un colpo per raggiungere l'obiettivo. Uno dei livelli più divertenti è quello dove bisogna distruggere le torri avversarie con il semplice uso di mine e granate. Ci sono anche giocatori a cui piace pianificare strategicamente ogni minimo attacco dando ordini ai singoli componenti della squadra. Questa tattica però non funziona molto, visto che spesso non è facile trovare compagni di squadra così disposti a cooperare.

BRIAN RAFFEL ···➜ Con *Soldier of Fortune*, la sensazione di sentirsi all'interno di qualcosa di reale contribuirà a creare un'atmosfera mai vista in un titolo di questo genere.

TIM WILLITS ···➜ Ci siamo sforzati molto per trovare il giusto equilibrio tra i nostri desideri e le richieste del mercato. Penso che abbiamo raggiunto un buon compromesso con *Quake III: Arena*. Il gioco non può essere definito "semplice", ma è abbastanza immediato da non scoraggiare i giocatori inesperti. Comunque, anche I veterani di *Quake II* troveranno pane per i loro denti.

QII e lo ha modificato fino all'inverosimile. Siamo rimasti così impressionati dal lavoro di questo ragazzo che ci sembrava davvero naturale chiedergli di lavorare con noi. Dobbiamo ammettere che le sue idee hanno dato una grande spinta al progetto. Non sappiamo ancora se includeremo qualcosa di suo nella prima versione di *Quake III*, ma siamo sicuri che useremo alcuni dei suoi programmi come espansioni future". Secondo il nostro parere, *QIII* non è poi così rischioso come ci hanno fatto credere quelli della ID. In fondo chi di noi non ha fiducia in John Carmack e nel suo team dopo quello che sono riusciti a creare? Una novità davvero interessante è che *Quake III* dovrà scontrarsi con dei concorrenti molto agguerriti, cosa che la ID ha fatto raramente in passato perché anni luce avanti agli altri.
Nei prossimi mesi assisteremo a una feroce guerra tra le migliori software house per la conquista di Internet. Alla fine una cosa è certa: noi giocatori ne usciremo sicuramente vincenti.

Probabilmente il lanciarazzi continuerà a guidare la classifica delle armi preferite da ogni fan di *Quake* che si rispetti.

I più esperti tra voi potranno continuare a utilizzare il lanciarazzi per saltare ancora più in alto.

ARMERIA

John Carmack sul design delle armi:

"È possibile creare una vastissima quantità di armi elencando le singole caratteristiche che ognuna può avere:
- Fuoco istantaneo vs. proiettili vs. area esplosiva vs. corpo a corpo
- Velocità del proiettile
- Traiettoria
- Elasticità del proiettile (rimbalza o esplode)
- Proiettili multipli con un solo colpo
- Velocità di fuoco
- Munizioni
- Restrizioni o modifiche sul fuoco di un'arma
- Raggio di tiro
- Puntamento automatico
- Danni in varie situazioni o contro obiettivi multipli
- Possibilità di danneggiare ampie aree della mappa

E questi sono i punti cardine per la presentazione delle armi:
- Il nome
- L'aspetto grafico
- Gli effetti sonori
- Aspetti che possono rappresentare uno svantaggio: un effetto sonoro che comunica al nemico la vostra posizione
- Fuoriuscita dei bossoli
- Presentazione grafica dell'impatto
- Effetti luce dell'arma

In questo campo dobbiamo ammettere che non c'è molto spazio per l'inventiva. Ogni arma nasce partendo da un punto di riferimento esistente. Noi preferiamo crearne una per ogni singola categoria". In *Quake III* l'aggiunta più interessante sembra essere il lanciafiamme, come lo definireste? "La combinazione tra un ampio raggio di azione e una gittata media".

COMUNICARE VIA VOCE IN TEMPO REALE SARÀ LA VERA INNOVAZIONE PER IL FUTURO?

CLIFF BLESZINSKI ···➔ Mi piace poter comunicare via voce con gli altri giocatori. Ma credo che sarà molto difficile riuscire a realizzare qualcosa del genere. Molti preferiscono rimanere anonimi quando sono connessi a Internet. Usare la propria voce è una cosa che potrebbe non piacere a tutti. Le possibilità che questa tecnologia abbia successo sono molto poche ora come ora. La cosa più probabile è che una massa di mocciosi si diverta a dire oscenità e a imitare personaggi tipo Cartman o Beavis.

SCOTT YOUNGBLOOD ···➔ La comunicazione vocale è già usata dai giocatori di *Tribes* più organizzati. Alcuni di loro usano i comunicatori Roger Wilco o Battle Field per scambiarsi messaggi durante le partite. Con squadre di maggiori dimensioni potrebbe diventare caotico parlare tutti quanti assieme. In futuro cercheremo di sfruttare le nuove tecnologie per risolvere questo problema. *Tribes 2* potrebbe essere l'occasione giusta. La ragione principale per cui non l'abbiamo fatto con *Tribes* è che i modem attuali non sono in grado di sopportare uno sforzo come quello delle comunicazioni via voce.

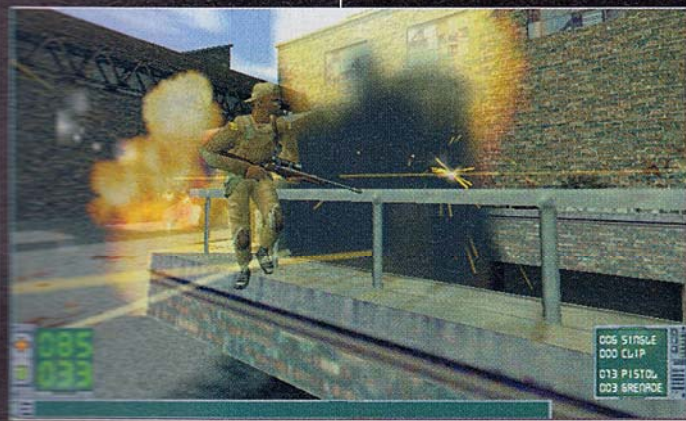
ROBIN WALKER ···➔ Avere una buona comunicazione con gli altri membri della squadra è un punto cruciale per l'esperienza *Team Fortress*. Stiamo lavorando moltissimo per rendere questa caratteristica facile da usare. Comunque, anche con un pieno supporto della comunicazione vocale in tempo reale, continueremo a sfruttare la funzione macro per l'invio di frasi preregistrate.

In *Quake III* potrete farvi da soli le vostre skin. Ora potremo utilizzare la skin di Denise Richards

Team Fortress 2

SVILUPPO ⋯› Valve/Team Fortress
PRODOTTO ⋯› Sierra
DATA D'USCITA ⋯› Giugno '99
OPZIONI PER GIOCO DI SQUADRA ⋯› 10
POSSIBILITÀ DI ENTRARE NEI PRIMI 10 ⋯› 7

Half Life è stato uno dei titoli più premiati del 1998. La notizia dell'uscita di *Team Fortress 2* come gioco indipendente, ha addirittura trattenuto alcuni appassionati del mod originale dal comprare *Half Life*. Grazie al crescente successo che questa espansione del vecchio *Quake* sta riscuotendo su Internet, le aspettative intorno a *TF2* aumentano di giorno in giorno.
Potrete scegliere tra nove differenti classi di personaggi, stando attenti a trovare il giusto equilibrio in modo da creare una squadra bilanciata e competitiva. Le battaglie prevedono un numero massimo di 32 giocatori che potranno scegliere il loro guerriero tra soldati semplici, truppe d'assalto, cecchini, spie, ingegneri, medici e comandanti. Visto che non sono molti quelli che hanno giocato a *TF*, alla Valve stanno lavorando per cercare di rendere questo seguito accessibile anche ai meno esperti. Robin Walker, uno degli sviluppatori di *TF2* dice: "I livelli di allenamento per *Half Life* ci hanno insegnato alcune importanti lezioni su come coinvolgere i principianti in uno sparatutto in soggettiva. Con *TF2* stiamo cercando di fare lo stesso lavoro, migliorandolo di più, se possibile. Per esempio, il nostro sistema di allenamento interattivo comincia con alcune mosse in solitario, ma poi sposta la propria attenzione sulle tattiche per il multiplayer aiutando il giocatore passo dopo passo".
Anche i veicoli avranno un ruolo molto importante per il successo nelle battaglie. Potrete pilotare elicotteri, carri armati e altri veicoli. "I mezzi di trasporto saranno molto divertenti da usare visto che i giocatori potranno deciderne i movimenti. Immaginate di chiamare un elicottero Apache per attaccare una postazione nemica appena prima di sferrare l'attacco finale con la vostra squadra. O stabilire il punto della mappa in cui il vostro Osprey deve lasciarvi. Stiamo comunque pensando ad altri metodi di utilizzo per questi veicoli, quindi aspettatevi qualche novità nella versione finale", ci dice Walker.
Il gioco di squadra è l'elemento fondamentale alla base di *Team Fortress 2*. Quelli che utilizzeranno il medico, l'ingegnere o il comandante non potranno combattere, ma svolgeranno comunque funzioni cruciali per il successo della missione. Per ottenere la vittoria finale sarà quindi necessaria una perfetta collaborazione tra tutti i membri di un team. Dopo tanti deathmatch, i giocatori si sono abituati ad avere un atteggiamento da "lupo solitario", quindi il concetto di lavoro di squadra non sarà facile da assorbire. Ma appena acquisteranno l'esperienza necessaria, capiranno quali sono le vere potenzialità di questo *Team Fortress 2*.

Quando usate il mitragliatore da sdraiati, potrete coprire i vostri compagni mentre cercano d'infiltrarsi nella base nemica.

Gli ingegneri potranno installare o riparare gli impianti militari come torrette e mitragliatrici.

CREDETE CHE I GIOCATORI SIANO PRONTI A QUESTA INNOVAZIONE?
ROBIN WALKER ⋯› Il gioco di squadra permette una maggiore varietà d'azione. Sarà possibile interpretare ruoli differenti e combattere per raggiungere obiettivi sempre diversi tra loro. In questo modo speriamo di rendere il multiplayer accessibile anche al giocatore occasionale. Nella versione finale di *TF2* ogni classe di personaggio assicurerà un'esperienza unica e divertente. *Half Life* ha dimostrato che esistono moltissimi giocatori che pretendono di più del semplice deathmatch.
Inoltre, siamo convinti che gli esperti del *Team Fortress* originale troveranno moltissime novità esaltanti in questo seguito. Pensiamo di avere tra le mani un titolo in grado di cambiare radicalmente il modo di concepire il gioco multiplayer su Internet.

ARRIVEREMO MAI A VEDERE UN GIOCO DELLA ID CON UN DESIGN DIFFERENTE DAL SOLITO? NON VI VIENE VOGLIA DI CREARE QUALCOSA DI ORIGINALE?
PAUL JACQUAYS ⋯› Quello che noi cerchiamo di fare è creare ambientazioni funzionali all'azione di gioco, non oggetti d'arte di valore astratto. La nostra attenzione si concentra sulla qualità del prodotto. Nessuna compagnia al mondo può permettersi di fare un lavoro qualitativamente inferiore a ciò che il pubblico si aspetta.

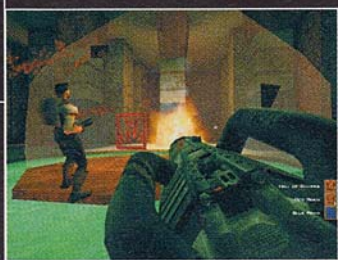
IN CONCLUSIONE, DOVE CI CONDURRÀ QUESTA NUOVA TENDENZA?
SCOTT YOUNGBLOOD ⋯› Non ne siamo sicuri. Noi crediamo che la gente senta il bisogno di appartenere a qualcosa di più grande e importante rispetto all'individuo singolo. E speriamo sinceramente di avere ragione.

Team Fortress può essere definito senza dubbio il miglior mod mai creato per *Quake*

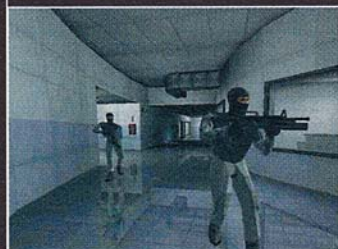
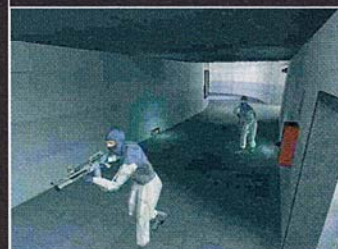
UNREAL TOURNAMENT

SVILUPPO ⇢ Epic Games
PRODOTTO ⇢ GT Interactive
DATA D'USCITA ⇢ Aprile '99
OPZIONI PER GIOCO DI SQUADRA ⇢ 8
POSSIBILITÀ DI ENTRARE NEI PRIMI 10 ⇢ 8

L'impressionante motore grafico di *Unreal* sembra essere finalmente in grado di funzionare anche su Internet. Dopo aver modificato pesantemente il codice di base, i programmatori della Epic Game sono sicuri di poter finalmente garantire buone prestazioni nel multiplayer On-Line. *Unreal Tournament* avrà moltissime modalità dedicate al gioco di squadra e consentirà di utilizzare i famosi Bot visti nel gioco precedente. "Stiamo lavorando moltissimo per dotare i BOT di un'Intelligenza Artificiale estremamente avanzata. In questo modo i giocatori potranno impartirgli ordini piuttosto complessi. Questo ci permetterà di realizzare missioni particolari in cui il gioco di squadra ha un'importanza fondamentale", commenta il designer di *Unreal*, Cliff Bleszinski.
Oltre al supporto per i classici deathmatch avrete anche il Capture The Flag, l'Assault Match (attaccanti contro difensori), Domination Match (le due squadre devono conquistare delle specifiche zone di un livello) e il Tournament Match. Viste le terribili prestazioni On-Line del primo *Unreal*, sono in molti a non avere piena fiducia nella capacità di programmazione multiplayer della Epic. Bleszinski continua a spiegarci: "Myscha, uno dei nostri designer di livelli, ha fatto una mappa per il CTF a dir poco fantastica. È ambientata in una base sotterranea dove è ancorato un sottomarino. In un ambiente così realistico, le battaglie diventano ancora più coinvolgenti".
Solo provando la versione finale potremo sapere se gli incubi multiplayer della Epic sono davvero finiti (speriamo di non dover installare 219 Patch per farlo funzionare correttamente). Sicuramente l'editor di livelli e i vari bonus segreti (come la classe di personaggi ottenibile dopo aver vinto la modalità Torneo) di *Unreal Tournament* sembrano ulteriori conferme dell'ottimo lavoro svolto dai programmatori.

Incredibile ma vero: il motore grafico di *UT* sembra addirittura più bello di quello del primo *Unreal*.

NAVY SEALs

SVILUPPO ⇢ Yosemite Entertainment
PRODOTTO ⇢ Sierra
DATA D'USCITA ⇢ Primavera 2000
OPZIONI PER GIOCO DI SQUADRA ⇢ 8
POSSIBILITÀ DI ENTRARE NEI PRIMI 10 ⇢ 6

Questo titolo della Yosemite Entertainment per certi versi è molto simile a *Soldier of Fortune* della Raven Software. *Navy SEALs* si basa sulla forte licenza dei libri di Richard Marcinko dedicati al reparto speciale della marina americana. Mentre *SoF* sfrutta il motore di *Quake II*, il lavoro della Yosemite si basa sul più potente motore di *Unreal*. Al posto degli anonimi mercenari di *SoF*, in *NS* i protagonisti fanno parte di una formazione militare tra le più famose al mondo. Il primo obiettivo dei programmatori di *SEALs* è il realismo. Mentre *Rainbow Six* si basava molto sull'aspetto strategico delle missioni, *SEALs* cerca di spostare l'attenzione più sull'istinto del giocatore. Come ci spiega il progettista Paul Robinson "nelle missioni vere, le cose non sempre vanno come previsto o progettato a tavolino. Il nostro obiettivo è di permettere al giocatore di agire d'istinto quando le cose non vanno per il verso giusto. Se sbagliate piano d'azione la missione non è affatto finita, forse è appena iniziata...". *SEALs* vi permetterà di scegliere tra sette classi di personaggi differenti sullo stile di *TF2*. Tra questi ci sono il comandante, il cecchino, il soldato semplice, il mitragliere con un M60 e altri ancora. Un punto chiave per il successo (sia per le partite multiplayer che per quelle in solitario) è riuscire a coordinare le abilità dei diversi componenti della squadra: "Per riuscire a completare questo gioco dovrete agire a stretto contatto con i vostri compagni e trovare sempre nuove soluzioni per risolvere gli imprevisti". Visto che *Navy SEALs* utilizza il motore grafico di *Unreal*, potrebbero esserci importanti novità per le partite in multiplayer non appena sarà reso disponibile il codice network di *Unreal Tournament*.
Con l'aiuto e i consigli di Marcinko per le missioni e le strategie, siamo sicuri che le ambientazioni e il sistema di gioco saranno estremamente realistici. Anche se rischia di essere oscurato da altri titoli più attesi, dobbiamo ammettere che *SEALs* ha alcuni elementi davvero interessanti che potrebbero renderlo un'esperienza intensa e realistica. Comunque molto meno pericolosa del far parte di un vero *Seal Commando*.

***SEALs* offrirà missioni incredibilmente realistiche .**

Navy Seals era un ottimo gioco per Amiga uscito alcuni anni fa

DIVENTA ANCHE TU CREATORE DI VIDEOGAME CON UPRISING 2

La Ubi Soft in collaborazione con PCUltra vi offre un'opportunità unica e irripetibile. Potrete finalmente fare il primo passo per entrare a far parte del mondo dei videogiochi.

Quello che dovrete fare è semplice.
Acquistate una copia del mitico Uprising 2 Lead & Destroy.
Leggete bene le istruzioni e imparate a utilizzare l'editor di livelli incluso col gioco.
Calatevi nei panni di Dio e create una mappa in cui ambientare gli scontri del gioco.
Spedite il tutto a PCUltra e incrociate le dita!
Dopo una prima selezione di materiale effettuata da noi bastardi, le migliori mappe verranno inviate in America.
Gli autori del gioco (Cyclone Studios) sceglieranno le migliori.

TUTTO QUESTO NON È SOLO PER LA GLORIA

Oltre a veder pubblicate le proprie foto e i propri lavori, si potranno ricevere fantastici premi:

- 1 Kit DVD Theater 5x Guillemot riservato al primo classificato
- 1 scheda video 2D/3D Maxigamer Xentor Guillemot con il nuovissimo chip Riva TNT2 per il secondo classificato
- 1 Joystick Jet Leader 3D USB Guillemot per il terzo classificato
- 7 Joystick Joe Leader 3 per i restanti sette classificati

IN PIÙ I PRIMI 10 VERRANNO PREMIATI CON:

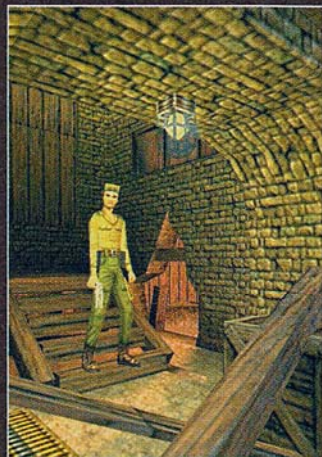
- T-Shirt di Heroes of Might & Magic 3
- Pubblicazione della foto su rivista PCUltra e su sito Internet (anche di Uprising 2)
- Pubblicazione del livello sul CDRom di PCUltra e su Internet della Ubi Soft
- Un gioco Ubi Soft

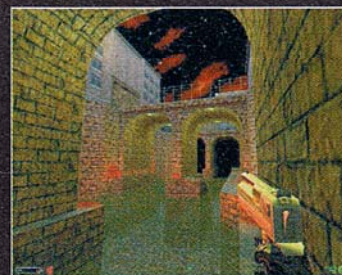
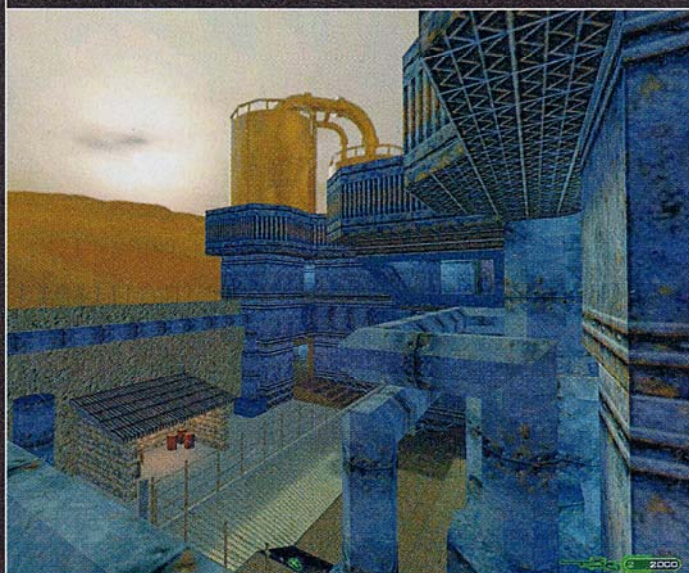
Il materiale può essere inviato nel formato che preferite.
Dischi e Zip possono essere spediti a PCUltra c/o Play Press Publishing
Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma
Indirizzate le E-Mail a playpres@uni.net

UPRISING 2 LEAD AND DESTROY

Soldier of Fortune

SVILUPPO ⋯› Raven Software
PRODOTTO ⋯› Activision
DATA D'USCITA ⋯› Estate '99
OPZIONI PER GIOCO DI SQUADRA ⋯› 7
POSSIBILITÀ DI ENTRARE NEI PRIMI 10 ⋯› 6

Soldier of Fortune è il titolo di una rivista per mercenari molto famosa in America. La Raven Software ha sfruttato questa incredibile licenza per creare un gioco in grado di distinguersi tra la massa di titoli simili. Alcuni ex-membri della Delta Force hanno messo a disposizione dei programmatori la loro esperienza per portare il realismo ai massimi livelli. Le missioni del gioco saranno ambientate in reali zone a rischio (come l'Africa e l'Iraq) e questo servirà a coinvolgere maggiormente i giocatori soprattutto per quanto riguarda la pianificazione delle strategie. Il direttore creativo della Raven, Brian Raffel, ci ha però assicurato che *SoF* è un titolo che fa dell'azione la sua caratteristica principale. "Abbiamo creato un sistema che ci consente di dare vita a personaggi graficamente differenti partendo da un archivio di parti come volti e braccia. Combinando questi pezzi tra loro abbiamo costruito i numerosissimi protagonisti di *SoF*. Questi personaggi avranno una loro vita reale e quindi mentre esplorate una qualunque area del gioco potreste vederli caricare un camion, parlare o fare qualcos'altro proprio come nella realtà". *SoF* si basa sul motore di *Quake II*, ma la Raven ha inserito un sistema di puntamento che prevede 20 zone differenti dove colpire gli avversari, ognuna con una diversa animazione. Quindi aspettatevi di vedere diverse reazioni a seconda del punto colpito. Chiaramente sarà possibile anche uccidere con un solo colpo ben mirato come ormai succede in tutti i migliori sparatutto in soggettiva. Il vostro compito sarà quello di assoldare una serie di mercenari che vi aiuteranno a completare diverse missioni di difficoltà crescente. Alcune tra queste dovranno essere affrontate sparando a tutto e a tutti, ma altre richiederanno una più attenta pianificazione tattica e quindi un'azione più ragionata e silenziosa. Potrete decidere i waypoint per le vostre truppe e durante la battaglia avrete la possibilità di impartire nuovi ordini.
La componente multiplayer sembra un elemento fondamentale di *SoF*, sia con squadre gestite da diversi giocatori che si affrontano l'una contro l'altra, sia con giocatori che cooperano nella battaglia contro il computer.
La Raven ha intenzione di includere nella versione finale anche un editor di livelli e missioni. Anche se molto simile a titoli come *Jagged Alliance*, dobbiamo ammettere che questo *Soldier of Fortune* può senza dubbio essere considerato una delle possibili sorprese di quest'anno, certamente grazie a una licenza originale, al motore grafico ultra-collaudato e al realismo che lo contraddistingue.

Il sistema di gestione dei personaggi della Raven sembra funzionare davvero.

Tra le armi di *Soldier of Fortune* questo coltello sembra promettere davvero molto bene. Hmmmm, lo voglio...

Casse, scale e texture marroni. Ah, il motore di *Quake II*.

I mercenari ora hanno un lavoro molto più sicuro. Fare i consulenti per tutti questi giochi.

WARBIRDS 3.0

SVILUPPO ⟶ I-Magic On-Line
PRODOTTO ⟶ Interactive Magic
DATA D'USCITA ⟶ Estate '99
OPZIONI PER GIOCO DI SQUADRA ⟶ 8
POSSIBILITÀ DI ENTRARE NEI PRIMI 10 ⟶ 3

Questa potrebbe essere una sorpresa per voi lettori di PCU, ma sentite cosa ha in serbo per noi la Interactive Magic e capirete perché abbiamo incluso questo gioco nel nostro articolo. Per chi non lo sapesse, *Warbirds* è una simulazione aerea ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale a cui è possibile giocare soltanto On-Line. Sui server dedicati a questo titolo ci sono sempre decine di utenti impegnati in furiosi scontri aerei. La grafica degli ambienti è molto scarna, ma questo consente di mantenere alta la velocità dell'azione. Il concetto è semplice, ma dannatamente divertente. Naturalmente i principianti potranno contare sull'aiuto dei programmatori e dei piloti veterani.
Ma le cose stanno per cambiare anche nell'universo di *Warbirds*. Se non avete voglia di pilotare un aereo, prendete la posizione nella torretta mitragliatrice di un bombardiere. Infatti, nella futura versione 2.6, queste postazioni saranno ulteriormente migliorate e rese ancora più realistiche. Comunque le vere novità arriveranno nella versione 3.0 in cui si potranno anche guidare veicoli terrestri. Pilotare carri armati (come il russo T-34 o il Panzer tedesco), o trasportare truppe controllate dal computer aggiungerà un incredibile spessore a questo gioco, che diventerà così il primo simulatore totale di guerra. I carri armati potranno combattere tra di loro alla conquista di pezzi di territorio o di importanti punti strategici (come ponti, per esempio). Assicuratevi una buona porzione di territorio e la vostra artiglieria potrà servire quintali di piombo caldo agli aerei nemici che vi sorvolano la testa.
Se queste promesse verranno mantenute, *Warbirds* offrirà possibilità di gioco praticamente infinite. Gli attacchi terrestri combinati a quelli aerei vi permetteranno di combattere la guerra su fronti completamente differenti. Tra le tante novità proposte dalle nuove versioni di *Warbirds*, una tra le più interessanti riguarda la necessità di difendere i mezzi di trasporto che assicurano i rifornimenti di viveri e carburante. Treni e navi saranno aggiunti in *WB 3.0*, mentre nella versione 2.6 i giocatori con maggiore esperienza potranno già decidere gli spostamenti delle portaerei.
Naturalmente entrambe le versioni aggiungeranno nuovi aerei da pilotare. La 2.6 permetterà di utilizzare anche il giapponese Ki61, mentre la 3.0 includerà quattro nuovi caccia, compreso (finalmente) il Typhoon inglese.
Il fatto che per giocare si debba pagare un server potrebbe ancora far storcere il naso a qualcuno. Comunque noi siamo sicuri che questo *Warbirds 3.0* rappresenti un titolo talmente unico e particolare da valere assolutamente i soldi spesi. Sicuramente ci troviamo di fronte al Re dei giochi di squadra in multiplayer.

Non avevamo disponibili foto dei nuovi aeroplani, ma almeno possiamo farvi vedere le nuove cabine.

Anche i redattori di PCU sono riusciti a pilotare i caccia di *Warbirds*.

Colpire bersagli sul terreno è decisamente più facile che abbattere gli aerei avversari.

La grafica di *Warbirds* è stata decisamente migliorata...

Ci pensate che bello giocare a *Warbirds* con una bella connessione Telecom?

Rainbow Six: A post-colon description

SVILUPPO ···› Red Storm
PRODOTTO ···› Red Storm
DATA D'USCITA ···› Inverno '99
OPZIONI PER GIOCO DI SQUADRA ···› 6
POSSIBILITÀ DI ENTRARE NEI PRIMI 10 ···› 8

Rainbow Six è uno dei titoli favoriti della redazione di PCU e, visto il suo successo, era normale aspettarsi un seguito. I dettagli sulle innovazioni di questo secondo capitolo non sono ancora stati rivelati, ma la trama di fondo sembra essere molto interessante. Pare che al centro della vicenda ci sarà la battaglia contro due organizzazioni terroristiche che hanno dato vita a un'alleanza mortale. Il gioco in modalità singleplayer prevede un semplice sentiero narrativo composto da una serie di missioni che dovrete affrontare comandando la vostra squadra.
Il gioco completo conterrà 18 missioni distribuite su 16 livelli. Tra gli obiettivi da raggiungere vi segnaliamo il classico recupero di ostaggi e compiti di sorveglianza. Fortunatamente i programmatori stanno lavorando per migliorare l'intelligenza artificiale dei compagni di squadra. Anche nel settore grafico ci saranno numerosi miglioramenti. Speriamo che le ambientazioni siano belle da vedere, divertenti e credibili da giocare.
Verranno introdotte molte nuove armi tra cui il lanciagranate e il claymore. Inoltre, coloro che si divertono a uccidere i propri compagni non potranno più usare la scusa di essersi dimenticati del colore della loro squadra. La nuova opzione "arm patch" permetterà di personalizzare lo stile e il colore delle uniformi, in modo da non farvi confondere gli amici con i nemici anche nelle fasi più frenetiche del combattimento.

DISPONIBILI ORA

TRIBES. DYNAMIX

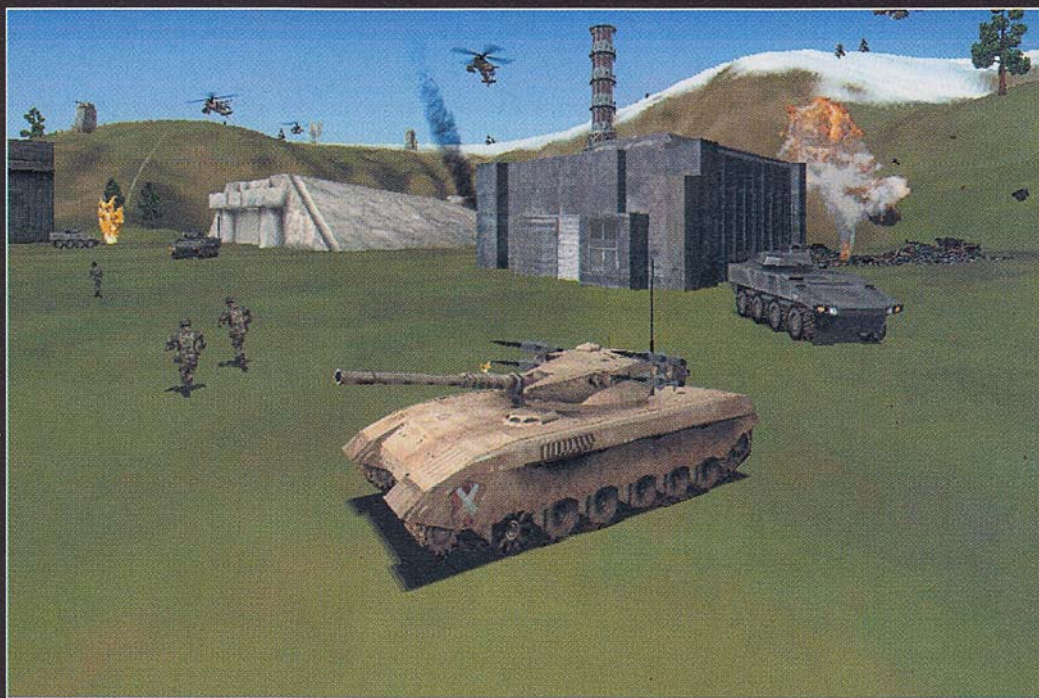
Dopo aver rivoluzionato il mondo On-Line, *Tribes* sta per tornare con un paio di aggiornamenti di grande importanza. La versione 1.2 risolve una buona parte dei problemi tecnici e migliora le prestazioni. Allo stesso tempo, la Dynamix rilascerà un editor di missioni e livelli che dovrebbe essere il più semplice da utilizzare mai creato per uno sparatutto in soggettiva.
L'attesissimo supporto per l'OpenGL dovrebbe essere in dirittura d'arrivo. In *Tribes 1.2* cambieranno anche le caratteristiche di alcune armi e verranno aggiunti nuovi oggetti. Per esempio, il raggio di tiro del blaster è sceso da 2000m a 400m. Nel frattempo *Tribes 2* è già in fase di sviluppo: l'obiettivo è quello di ricreare lo stesso divertimento di *Tribes* aggiungendo però veicoli terrestri e acquatici e altre interessanti novità.

DELTA FORCE. NOVALOGIC

Malgrado la tecnica grafica Voxel, *Delta Force* è comunque stato un vero successo di vendite. La Novalogic ha addirittura dovuto potenziare il suo server per soddisfare le numerose richieste di acquirenti che volevano provare il gioco On-Line. I programmatori intanto stanno lavorando a una patch che dovrebbe risolvere alcuni problemi. Probabilmente ne vedremo altre nel futuro.

Maximum Overkill

SVILUPPO ···› Novalogic
PRODOTTO ···› Novalogic
DATA D'USCITA ···› Estate '99
OPZIONI PER GIOCO DI SQUADRA ···› 5
POSSIBILITÀ DI ENTRARE NEI PRIMI 10 ···› 6

Il motore VoxelSpace 3 che la Novalogic ha usato per *Delta Force* sta per tornare in un titolo ambientato nel futuro (circa 2050). Questa volta non combatterete solo a piedi, ma potrete anche prendere i comandi di mezzi terrestri ed elicotteri. Dopo aver scelto una delle due fazioni in guerra, dovrete formare una squadra composta da cinque dei 10 veicoli disponibili per portare a termine la solita serie di missioni. Nel gioco in solitario, un sistema di Intelligenza Artificiale prenderà il comando delle unità che non controllerete direttamente.
Ogni veicolo avrà il suo armamento di chiara ispirazione futuristica (cose tipo la Rail Gun o altre diavolerie del genere).
Gli obiettivi seguono da vicino l'impostazione di *Delta Force* (distruggi questo, proteggi quello, fai venire l'infarto a tutti...) Ancora più importante, il NovaWorld (il luogo su cui si giocano la maggior parte delle sfide On-Line di *Delta Force*) offrirà il supporto per un alto numero di utenti (fino a 32).
Inoltre sono previste varie opzioni per il gioco di squadra, esattamente come in *DF*. Visti i numerosi punti di contatto tra questi due prodotti, non ci stupirebbe se in un futuro fosse possibile unire i due titoli per dare vita a un simulatore di guerra globale.

Un'esclusiva PCU: truppe ed elicotteri si mischiano in quella che sembra una guerra vera e propria. È sempre voxelloso, ma c'è chi dice che il *Voxel 3D* sia il futuro...

PRESTO DISPONIBILI

HIRED GUNS. PSYGNOSIS

I Devil Thumb's usano il potente motore di *Unreal* per creare un titolo completamente incentrato sul gioco di squadra. Questo seguito di un vecchio classico apparso su Amiga, vi metterà al comando di una squadra di mercenari. Il vostro compito sarà quello di sfruttare al meglio le capacità dei vostri guerrieri per riuscire a sopravvivere ad alcune missioni impossibili. (Disponibile: maggio/giugno '99).

X-COM ALLIANCE. MICROPROSE

Ecco un altro titolo che sfrutta il motore di *Unreal* per un gioco a squadre molto simile a *Hired Guns*. Questa volta i fan della serie *X-Com* potranno guidare una propria squadra di soldati per combattere la minaccia aliena in prima persona. Piccole finestre sullo schermo consentiranno di controllare in ogni momento i movimenti dei propri compagni e di assistere in prima persona ai massacri. (Disponibile: Estate '99).

il Buono, il Brutto e il Cattivo

L'industria dei videogiochi ha subito una fortissima espansione negli ultimi anni! Ora che i PC e le console hanno raggiunto un livello di diffusione così ampio, moltissime persone iniziano a sognare di poter entrare a lavorare in questo ambiente. Siamo sicuri che il 99% dei nostri lettori ha sognato, almeno una volta, di poter realizzare il proprio gioco preferito. Ma quanti problemi si devono affrontare per dare vita a un capolavoro come *Quake*? PCUltra ha deciso di svelarvi tutta la verità sul processo produttivo di un videogame.

Fin dal primo numero di PCUltra volevamo realizzare un articolo che vi spiegasse il processo creativo di un videogioco. Per questa ragione ci siamo subito messi alla ricerca di qualche società di sviluppo disposta a farci seguire le fasi di lavorazione di un loro prodotto. In questo modo avremmo potuto offrire ai lettori un'immagine completa di come si trovi un'idea, di come la si trasformi in un gioco e come poi si riesca, possibilmente, a venderla. Grazie a un programmatore della Monolith, siamo stati messi in contatto con una microscopica, ma brillante società di sviluppo di nome Six Shooter Studios. I sei sviluppatori che la compongono non possono vantare una grandissima esperienza nel campo della programmazione vera e propria, ma sono molto preparati per quanto riguarda il design in rete e la grafica tridimensionale. Attualmente ognuno di loro è ufficialmente impegnato in un altro lavoro e si dedica alla realizzazione del gioco solo nel tempo libero. "Siamo pronti a occuparcene a tempo pieno, ma ci occorre un contratto con qualche Distributore", ha dichiarato Nathan Dennis, capo programmatore della Six Shooter Studios.
Il team ha creato inoltre una documentazione di 120 pagine che descrive perfettamente il loro progetto. "Essendo una nuova società, ci rendevamo conto che dovevamo realizzare qualcosa di speciale per attirare l'attenzione". Sebbene i sei non abbiano ancora un supporto economico o una reputazione valida, hanno già acquistato i diritti di sfruttamento di un solido motore 3-D. "Fin dall'inizio, il Lithtech Engine della Monolith ci è sembrato il prodotto migliore. Quando poi abbiamo visto le novità offerte dalla versione 2.0 ci siamo convinti completamente e abbiamo messo mano al portafoglio".
Le caratteristiche del motore Lithtech che hanno attirato l'attenzione dei Six Shooters Studios sono l'utilizzo degli effetti atmosferici, le opportunità di connessione ai server e la possibilità di visualizzare mappe di gioco molto estese. Queste caratteristiche sembravano adattarsi perfettamente col loro "Design Document".
Il "Design Document" è la bibbia alla base di ogni videogioco. Nelle pagine di questo volume, lo sviluppatore deve riassumere le idee e le caratteristiche che dovrà avere il prodotto finito. Realizzare un "Design Document" non è affatto facile. Se proporrete un gioco troppo ambizioso, i produttori non lo prenderanno in considerazione perché lo giudicheranno "impossibile da realizzare". Se invece farete qualcosa di troppo modesto, verrete scartati perché "poco originali".
"Creare il Design Document di *High Noon* (titolo provvisorio, che si ispira al celebre film western "Mezzogiorno di Fuoco") è stata la cosa più difficile di tutta la mia vita professionale", spiega Dennis.
"Avere delle buone idee non è sufficiente per realizzare un buon Design Document. Bisogna anche saperle descrivere, spiegando passo dopo passo ciò che si intende fare. Comunque grazie ai miei collaboratori tecnici, la mia immaginazione è diventata presto l'unico limite da superare".
Far leggere un Design Document a un giornalista è generalmente considerato un suicidio, ma per la Six Shooter questo è un rischio calcolato. "Siamo convinti di avere un progetto vincente e un team di grande talento (anche se un po' ridotto); ma sappiamo di avere bisogno di un grosso 'Editore' per poter passare alla fase pratica. Grazie a PCUltra speriamo di riuscire ad attirare l'attenzione di qualcuno!"

DIECI TRUCCHI PER CREARE UN DESIGN DOCUMENT EFFICACE

COMUNICATE RAPIDAMENTE L'IDEA DI BASE
Non impiegate dieci pagine per spiegare il succo del vostro progetto. Le idee si vendono in fretta o non si vendono affatto. Se in poche righe riuscite a catturare l'attenzione, allora ci sono buone possibilità che l'interessato arrivi fino in fondo al documento. Altrimenti verrete cestinati immediatamente.

RENDETE TUTTO IL PIU' CONCISO POSSIBILE
Non vi dilungate in descrizioni troppo complesse. Nessuno si fermerà mai ad ammirare il vostro talento di scrittore. Il vostro compito è spiegare chiaramente all'editore perché deve investire dei soldi sul vostro progetto.

SEPARATE I CONCETTI IN FRASI DISTINTE
Evitate lunghi paragrafi descrittivi. Offrite le idee migliori nel modo più conciso possibile. Chi legge in fretta tende a saltare i paragrafi troppo estesi. Quindi occorre dividere l'idea nei suoi punti principali per poterla comunicare in maniera efficace.

FATE UNO SCHEMA PRIMA DI INIZIARE
Non accendete il computer se non avete già un piccolo schema su carta. È assolutamente impossibile descrivere efficacemente un concetto che vaga indefinito per la vostra testa.

RIPETETE I DETTAGLI IMPORTANTI
Se volete che il lettore ricordi assolutamente qualcosa, dovete ritornarci sopra in diversi paragrafi. Essere ripetitivi è importantissimo per non far dimenticare un concetto.

COMPRENDETE IL LETTORE
Quando un produttore legge un Design Document, le due cose a cui è veramente interessato sono: quanto costerà e quanto denaro farà incassare. Spiegate con chiarezza quelli che sono i costi di produzione e le vostre aspettative economiche. Senza dubbio questo è uno degli elementi più importanti per il futuro della vostra creazione.

QUANDO AVETE FINITO RILEGGETE E RICOMINCIATE MILLE VOLTE
Errori grammaticali, una cattiva ortografia ed errori di struttura, porteranno i vostri lettori a perdere rispetto e interesse per il vostro lavoro. Correggete il vostro documento diverse volte e poi fatelo leggere a qualcun altro, per assicurarvi che sia impeccabile.

USATE UNA GUIDA STILISTICA
Cercate di procurarvi il Design Document di qualche gioco già realizzato e studiatelo approfonditamente. Se siete in grado di leggere l'inglese, collegatevi al sito www.amazon.com e acquistate "The Ultimate Game Developer's Sourcebook" di Ben Sawyer. Questo testo è una vera bibbia per ogni aspirante Game Designer.

STUDIATE IL MERCATO
Ricordate che chi investe nel vostro progetto deve essere convinto che quel gioco venderà. Studiate attentamente il mercato per essere sicuri di proporre la cosa giusta al momento giusto.

IL MOTORE

Una delle cose più difficili da definire per un piccolo gruppo di sviluppatori, è il tipo di motore di gioco da utilizzare. Nel caso della Six Shooter, c'erano diverse alternative possibili. Nathan Dennis ne parla nel nostro articolo.

CREARE IL PROPRIO MOTORE:
Abbiamo deciso quasi subito che per il nostro primo gioco avremmo fatto meglio ad adattare un motore già esistente, invece che spendere tempo ed energie per idearne uno nuovo. Se tutto andrà bene, la prossima volta ne creeremo uno tutto per noi.

IL MOTORE DI *QUAKE II*
"Ottimo, specie per quello che riguarda le partite multiplayer su Internet. Purtroppo il costo proibitivo ci ha subito fatto cambiare strada. Il motore Lichtech, invece, è meno quotato sul mercato e offre effetti di particelle di gran lunga superiori a i suoi concorrenti".

IL MOTORE *UNREAL*
"Bellissimo, ma i suoi scarsi risultati sul gioco in rete ce lo hanno fatto scartare quasi immediatamente. Speriamo che in futuro riescano a migliorarlo".

IL MOTORE *LICHTECH*
"Abbiamo utilizzato questo, perché era molto più flessibile e ci consentiva di adattarlo bene al gioco che avevamo in mente".

Un saloon, una chiesa e un cimitero... sono tutti degli ottimi luoghi per un duello.

In *High Noon* l'attenzione ai dettagli sarà portata all'eccesso.

RISERVATO!

Game Design Document

HIGH NOON (Mezzogiorno di fuoco)

SIX SHOOTER STUDIOS

CONCETTO GENERALE

High Noon è un gioco di azione e avventura in soggettiva ambientato nel selvaggio West. L'idea base è riuscire a combinare l'azione di *Half Life* con gli elementi di avventura di giochi come *Zelda*. Il gioco singleplayer proporrà una trama dinamica che consente al giocatore di definire la moralità del proprio personaggio e di comportarsi di conseguenza. In base alle scelte fatte nel corso dell'avventura sarà possibile schierarsi con gruppi che difendono la legge o con bande di criminali. Nelle partite singleplayer, il giocatore interpreta un personaggio le cui azioni influenzano direttamente il proprio destino. Se uccide i buoni, ruba o infrange il codice del West in altri modi, la sua reputazione accumulerà una serie di punti negativi. Se invece salverà un innocente o consegnerà un criminale alla legge, guadagnerà una serie di punti positivi. In questo modo sarà possibile modificare il modo in cui si evolverà la trama del gioco. Per procurarsi il denaro, il giocatore potrà dedicarsi alla cattura dei malviventi o rapinare banche. Ciascun livello può essere giocato da tre punti di vista differenti: buono, cattivo o lupo solitario (Good, Bad o Lone Wolf). Nel corso dell'avventura sarà possibile cambiare la propria reputazione e modificare in modo dinamico gli avvenimenti della storia. I giocatori, inoltre, subiscono veramente le conseguenze delle proprie azioni. Per esempio, uccidere un uomo disarmato potrebbe portare a un desiderio di vendetta da parte di uno dei suoi familiari. Se invece uccidete un vostro compare per ottenere una parte maggiore di bottino, durante i successivi atti di banditismo verrete guardati con diffidenza e sfiducia da tutti i vostri compagni. La città in cui il gioco si svolge consente di assoldare, terrorizzare o interrogare una gran parte di personaggi. Tutto ciò permetterà di ottenere nuove missioni. Il gioco sarà provvisto di alcuni livelli speciali appositamente studiati per le sfide in multiplayer. Qui i giocatori potranno suddividersi in "cappelli bianchi" e "cappelli neri" e iniziare una serie di scontri tra bande rivali. Questa modalità presenterà obiettivi precisi, come una rapina a una banca, un tradizionale duello e altre missioni giocate in cooperazione.

Il gioco è nella fase iniziale dello sviluppo, ma quello che abbiamo visto è fantastico.

Immaginate di cavalcare verso l'orizzonte e capirete lo spirito di questo gioco.

Una seconda opzione multiplayer consentirà di creare un universo western virtuale in cui sarà possibile affrontare una serie di missioni. I cappelli neri riceveranno dei punti di notorietà simili a quelli del gioco in modalità singola. Questo punteggio servirà per determinare la portata delle taglie sulla loro testa. Per ottenere l'oro, i cattivi dovranno organizzare rapine e altri atti criminali. I cappelli bianchi potranno invece ricevere denaro ogni volta che riusciranno a intascare una taglia.

Alcuni eventi casuali come le invasioni degli indiani, la carica della cavalleria e l'apparizione di un fantasma vendicativo, costringeranno sia i giocatori buoni, che quelli cattivi a unirsi per la salvezza della cittadina e del proprio oro.

STORIA

Jeremiah McComb è un ex soldato della Guerra Civile che ritorna a casa dopo moltissimi combattimenti. La sua città natale è molto cambiata dall'ultima volta che l'ha vista. Ora le strade sono popolate da criminali, sceriffi corrotti e da ogni altro tipo di feccia che si possa immaginare. Il protagonista potrà decidere se unirsi alle forze della legge, diventare un criminale o semplicemente rimanere neutrale. La scelta del protagonista determinerà l'andamento della storia.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

⟶ Una storia che si sviluppa dinamicamente in base al proprio stato di "buono", "cattivo" o "lupo solitario".

⟶ Più di 30 livelli (ciascuno con i propri obiettivi che dipenderanno dalla scelta del personaggio buono, cattivo o lupo solitario).

⟶ Una progressione non lineare che porta il gioco ad assomigliare a un Gioco di Ruolo pieno d'azione.

⟶ Una cittadina attiva piena di personaggi con cui si può interagire (i personaggi dell'intelligenza artificiale fanno da scout, offrono consigli e si ubriacano).

⟶ Conseguenze morali delle proprie azioni (uccidere un innocente mette la sua famiglia sul piede di guerra).

⟶ Un'intelligenza artificiale varia (tutti i personaggi controllati dal computer hanno una personalità propria. C'è il codardo, il coraggioso, quello sempre freddo anche sotto pressione ecc...).

⟶ Obiettivi multipli in stile *Goldeneye*.

⟶ Sarà possibile addestrare e utilizzare vari tipi di cavalli. Ognuno ha una sua specifica intelligenza artificiale e delle caratteristiche

individuali.

⟶ Si basa su una versione modificata del motore Lichtech, che consente di ricreare fedelmente enormi città del vecchio West.

⟶ Un'azione che si svolge in un mondo multiplayer persistente.

⟶ Autentiche armi western, che riportano le loro caratteristiche precise (tempi di ricarica, occasionali inaccuratezze e vari difetti).

⟶ Un esclusivo sistema di estrazione rapida dell'arma consente di simulare realisticamente i duelli del selvaggio west.

⟶ Uno speciale sistema di compressione sonora consentirà di avere più di 75 frasi campionate e migliaia di effetti.

⟶ Una colonna sonora da western classico.

PUNTO CHIAVE DI VENDITA

Grazie alla sua combinazione di storia e azione, *Half Life* è stato uno dei giochi più venduti durante le vacanze del 1998. Anche *Zelda* è stato un fenomeno delle vacanze, ma chi gioca con il PC è un pubblico più "maturo". Giochi di squadra come *Rainbow Six* e *Tribes* hanno venduto molto bene, ma né l'uno né l'altro offre la profondità del singleplayer di *High Noon*. *Ultima Online* ha dimostrato che può esistere un mondo virtuale persistente, ma si dedica solamente al mercato dei giochi di ruolo, lasciando completamente scoperto il mondo dei giochi di azione. *High Noon* si dedica a queste nicchie di mercato, pur senza rinunciare alle caratteristiche classiche che attirano la grande massa dei giocatori.
High Noon ha tutte le caratteristiche per impressionare favorevolmente sia la stampa che i giocatori. Inoltre l'ambientazione del gioco è stata appositamente studiata per fare presa anche sul pubblico che non gradisce le storie horror o di fantascienza. *High Noon* affascinerà i giocatori di *Quake*, di *Unreal* e di *Half Life* grazie alle sue caratteristiche innovative. *High Noon* si propone di costruire un ponte fra questi due mercati di grande successo e di portare al pubblico qualcosa di veramente nuovo.

COSA RENDE HIGH NOON UNICO?

ambientazione innovativa e dei personaggi credibili con cui ci si può facilmente identificare.

COMBATTIMENTO

High Noon offrirà alcuni interessanti cambiamenti al tradizionale sistema di gioco degli sparatutto in

effettuare attacchi combinati.

IL GIOCO

Ciascuna delle missioni ha un diverso stile di gioco, che va dal semplice duello, all'assalto alla banca, ecc... Per superarle, prima di cominciare

Il saloon: il paradiso del cowboy.

Se riuscirete a far evadere un criminale dalla prigione, lui si unirà alla vostra banda.

MONDO E PERSONAGGI

Outlaws della Lucas Arts è stato l'unico altro sparatutto in soggettiva ambientato nel Far West. Ai tempi della sua uscita riuscì anche a ottenere un ottimo successo di vendite. Mentre sul mercato imperversano miriadi di imitazioni di *Quake* dove si spara a dei mostri, *High Noon* offre un tipo di soggettiva. Ci sarà una modalità di duello, dove i giocatori potranno allenarsi all'uso della funzione "quick draw" (estrazione rapida). Inoltre, sarà possibile sparare anche quando si è in sella al cavallo. Nelle missioni con più personaggi controllati dal computer, verrà data la possibilità di impartire ordini ai propri compagni per riuscire a occorrerà pianificare attentamente l'azione con i propri compagni.

STORIA DINAMICA INTERATTIVA

High Noon sarà il primo sparatutto in soggettiva veramente non lineare. I giocatori accederanno ai livelli successivi, accumulando oro. Ciascun livello

I LIVELLI

Se quello che avete letto finora vi è sembrato eccitante e innovativo, aspettate di leggere quello che i ragazzi della Six Shooter hanno pensato per la realizzazione dei livelli. Ci sono alcune idee che noi di PCUltra vorremmo poter provare nel più breve tempo possibile.

STAGE COACH (La diligenza)
I "buoni" sono impegnati a difendere una diligenza dall'attacco dei "cattivi". Un livello velocissimo pieno di sparatorie spettacolari. I cattivi potranno addirittura saltare dal cavallo alla carrozza per cercare di prendere possesso delle redini. Sia gli attaccanti che i difensori dovranno pianificare un'azione di gruppo per riuscire nella loro missione.

TRAIN ROBBERY (Rapina al treno)
Un treno carico d'oro sta passando in un canyon. Per assicurarvi il bottino dovrete saltare da un vagone all'altro e sparare contro i tutori dell'ordine. Attenzione ai tunnel o potreste perdere la testa.

BAR BRAWL (Rissa nel Bar)
Nel Saloon non sono ammesse armi da fuoco. In questo livello l'unico modo per combattere è quello di utilizzare pugni, sedie, bottiglie e tutto quello che vi capita sotto mano. Un grandissimo caos, ma incredibilmente divertente.

GHOST TOWN (La città fantasma)
È possibile calarsi sia nel ruolo degli attaccanti che in quello dei difensori. Sarà possibile imbottire i palazzi di dinamite, nascondersi nei punti strategici e organizzare imboscate. Gli attaccanti potranno usare numerose tattiche, come aprirsi la strada con una diligenza incendiata o cercare di prendere gli avversari alle spalle muovendosi di nascosto.

HIGH NOON (Mezzogiorno di Fuoco)
Comincia con un duello, che sfrutta il nuovo motore dell'estrazione rapida della pistola. Anche questa è una cosa che può accadere in qualsiasi momento. Potete essere sfidati da qualsiasi imbecille di passaggio. Se rifiutate sarete il vigliacco del paese, se invece accettate correrete il rischio di finire tre metri sottoterra.

REVENGE (Vendetta)
La vostra famiglia è stata sterminata, la vostra casa bruciata e vi hanno pure fregato il cavallo. Trovateli e fategliela pagare (volendo potrete bruciarli, torturarli o impiccarli per puro sfizio).

WAR WAGON (Carro da Guerra)
La cavalleria sta cercando di portare un carico di armi a Fort Watson. Attaccateli e impossessatevi della nuovissima mitragliatrice a canne ruotanti. Se porterete a termine questa missione il vostro covo diventerà una fortezza.

RESCUE (Il Salvataggio)
In questa missione in solitario, la vostra pupa del cuore è stata rapita. Il vostro scopo è quello di salvarla prima che venga uccisa o che le vengano fatte delle brutte cose. Se arrivate tardi, comunque, potrete passare alla missione di vendetta.

BANK ROBBERY (Rapina alla Banca)
Ogni città del West che si rispetti ha una banca in attesa di essere rapinata. Organizzate il colpo, riunendo armi e complici. Se decidete di impersonare i buoni, dovrete organizzare le difese. I guai e gli imprevisti sono sempre in agguato.

MINE (La Miniera)
Siete intrappolati in fondo a una miniera e la bomba che la farà saltare in aria è già stata accesa. Dovrete cercare di uscirne vivi in fretta. Se interpretate il ruolo del cattivo, dovrete essere sicuri che il vostro nemico non si salvi.

HANGMAN (L'impiccato)
Il vostro compare sta per essere impiccato. Appostatevi e sparate alla corda prima che si verifichi il peggio. Avete un solo colpo a disposizione... sbagliate e il vostro amico sarà spacciato. Se colpirete il bersaglio avrete un compagno fedele per tutto il gioco.

SNIPER (Il cecchino)
Qualcuno vuole fare la pelle allo sceriffo. A seconda del gioco che avete scelto, potreste essere lo sceriffo, il cattivo, o un mercenario in cerca di un po' d'oro.

STAMPEDE (La Mandria Impazzita)
Controllate la furia di una mandria impazzita utilizzando solo la vostra abilità nel cavalcare, il rumore della vostra pistola e un'innata conoscenza della psicologia bovina (siete un cowboy, o no?). Uno studio accurato è già stato fatto per ricreare la colossale nuvola di polvere che la mandria solleverà al suo passaggio. L'atmosfera polverosa renderà difficoltoso vedere il nemico o controllare la furia della situazione.

IRON SHIP (La Nave Corazzata)
La Guerra Civile è finita, ma una possente imbarcazione corazzata è finita nelle mani sbagliate. Proteggete la città costiera da un attacco che potrebbe devastarla. Ovviamente potreste decidere di trovarvi nei panni di chi invece controlla questa nave da battaglia.

ATTACK ON FORT WATSON (Attacco a Fort Watson)
In questo epico scontro, i giocatori dovranno sfruttare tutte le abilità imparate, gli alleati incontrati e le informazioni raccolte per infiltrarsi nel più impenetrabile forte del West. Nel caso si stia giocando dalla parte dei buoni, bisognerà riuscire a pianificare una perfetta tattica difensiva per proteggersi da un attacco di massa.

THE FINAL SHOWDOWN (Il Duello Finale)
Qui dovrete affrontare il vostro nemico più temibile (che, ovviamente, cambierà a seconda della vostra fazione). Il Black Canyon, con i suoi precipizi, farà da sfondo a questo gran finale all'apice della drammaticità.

IL RESTO DELLA STORIA

Qui di seguito troverete un breve sommario di tutti gli altri paragrafi contenuti nel Design Document finale.

1. Concetti
2. Cosa rende *High Noon* un titolo unico?
3. Requisiti di sistema
4. Obiettivi finali
5. Cosa si deve fare nel gioco
6. Stile grafico
7. Aiuti
8. Manuali
9. Interfaccia
10. Storia
11. Il personaggio principale: Jeremiah McComb
12. Altri personaggi e boss di fine livello
13. Personaggi secondari
14. Livelli
15. Equipaggiamento del giocatore
16. Oggetti
17. Sistema di controllo
18. Mosse disponibili
19. Giocabilità in generale
20. Giocabilità nei dettagli
21. Effetti speciali
22. Effetti sonori
23. Musiche
24. Tecnologie disponibili
25. Multiplayer
26. Supporto per le schede 3D
27. Supporto per il sonoro 3D

SIATE PRATICI

Anche se siete convinti di avere un'idea di "sicuro successo", preparatevi spiritualmente all'eventualità di non essere scelti. Le Software House ricevono mensilmente migliaia di progetti di videogiochi e spesso capita che non si lascino sfuggire le proposte più interessanti. Ecco alcuni semplici consigli per riuscire ad aumentare le vostre possibilità di farcela.

COMINCIATE COME GAME TESTER
Se volete intraprendere una carriera nell'industria dei videogiochi, fareste meglio a cominciare dal basso facendo i game tester. Scegliete una promettente compagnia non ancora molto famosa e potreste avere un buon trampolino di lancio per il vostro futuro.

FATE LE CONOSCENZE GIUSTE
Iniziate a seguire con attenzione il mercato dei videogiochi da vicino e cercate di capire come funzionano effettivamente le cose. Sforzatevi di andare a vedere tutte le fiere più importanti, come l'E3 o il Game Developer Conference, per avere contatti con le persone che contano. Passate molto tempo a mandare E-Mail e a leggere comunicati stampa. Ricordate, non arrendetevi mai perché solo così avrete qualche possibilità di farcela.

FATEVI UN NOME
Cominciate a creare qualcosa per i giochi più diffusi. Create mods, o total conversion per titoli famosi e importanti come *Quake*. In questo modo farete esperienza e, se siete davvero bravi, potreste essere notati da qualche software house. Molti programmatori hanno iniziato la loro carriera proprio in questo modo.

CERCATE UNA COMPAGNIA DISPOSTA AD ASSUMERE PERSONE
Alcune compagnie hanno addirittura dei dipartimenti creati apposta per trovare nuove idee per i loro giochi futuri. Documentatevi su Internet per sapere quali sono quelle disposte ad assumere. Ricordatevi che ci sono molte case di sviluppo anche in Europa, quindi non c'è bisogno di cercare solo in America.

ACCETTATE LE LEGGI
Prima di spedire il vostro lavoro in giro per il mondo, depositate la vostra idea alla SIAE o presso un notaio. In questo modo vi sarete tutelati legalmente se qualche casa di sviluppo "pirata" decidesse di realizzare il vostro progetto senza riconoscervi nulla. Queste azioni scorrette sono estremamente rare, ma è meglio sempre evitare qualsiasi rischio.

offre diverse opportunità di guadagni e sarà possibile decidere ogni volta a quali livelli giocare e in quale ordine. Infine sono previsti in tutto cinque finali che dipenderanno dalle scelte che il giocatore farà durante la partita.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

I personaggi di *High Noon* sono dotati di un'ottima intelligenza artificiale. Il giocatore sarà in grado di costruirsi dei piccoli eserciti raccogliendo la gente per strada e nei bar. Ogni personaggio che sceglierete avrà le sue caratteristiche uniche, con pregi e difetti. Creare delle squadre composte

Uccidete i nemici vicino alla chiesa e andate subito a confessarvi.

Sono previste città di grosse dimensioni. La varietà di certo non manca a questo *High Noon*.

dagli elementi giusti è un fattore fondamentale per avere successo in questo gioco.
I personaggi inoltre hanno una propria vita che include la famiglia, il lavoro e altre cose del genere. Per esempio, se colpite un passante mentre date la caccia a un criminale, dovrete renderne conto alla sua famiglia, ai suoi amici o al suo datore di lavoro. Questo sistema di vendetta aggiunge ancora più varietà ai livelli visto che il giocatore dovrà rispondere sempre delle sue azioni, siano esse buone o cattive.

INTERAZIONE

Il mondo di *High Noon* permette numerose possibilità d'interazione con i fondali. Per esempio, in un combattimento dentro un fienile, un colpo diretto sulla lanterna a olio potrebbe dare fuoco alla costruzione bruciandone tutti gli occupanti. Un altro esempio è il livello nelle miniere, dove dovrete cercare di fuggire mentre vi crolla tutto addosso. I vostri nemici, invece, si occuperanno di piazzare degli esplosivi per rendere ancora più difficile la vostra fuga.

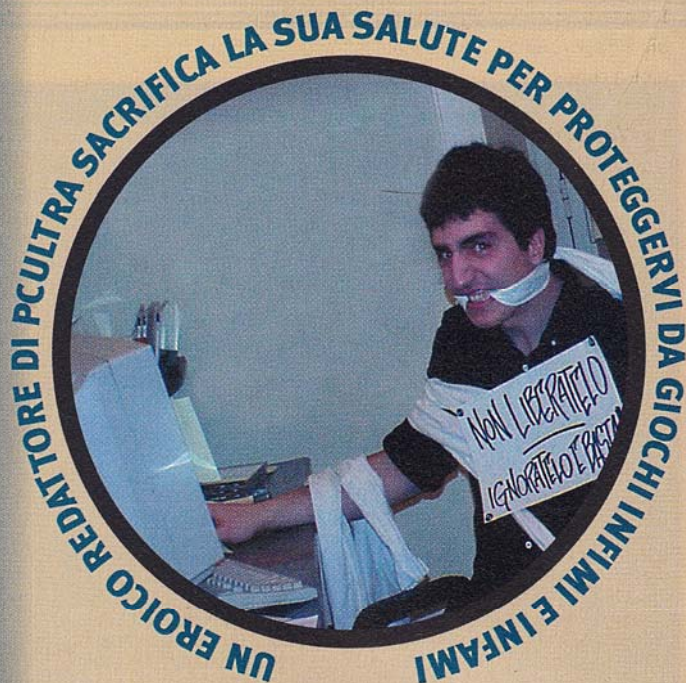
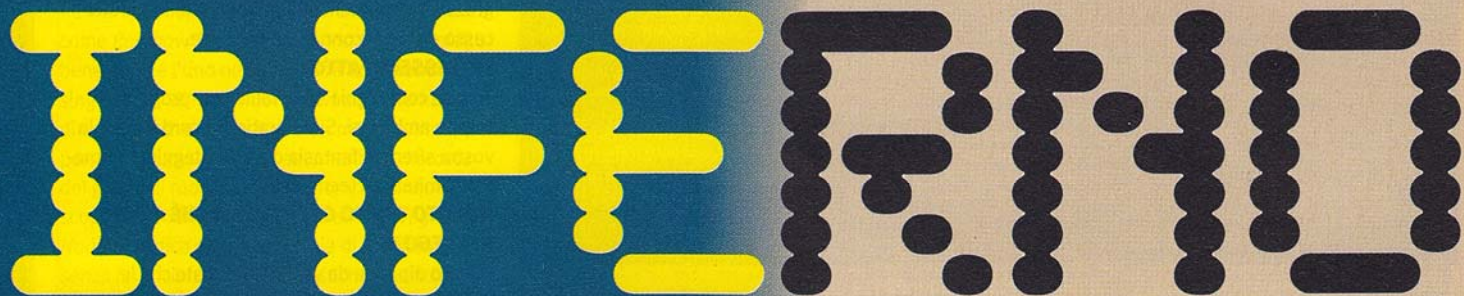
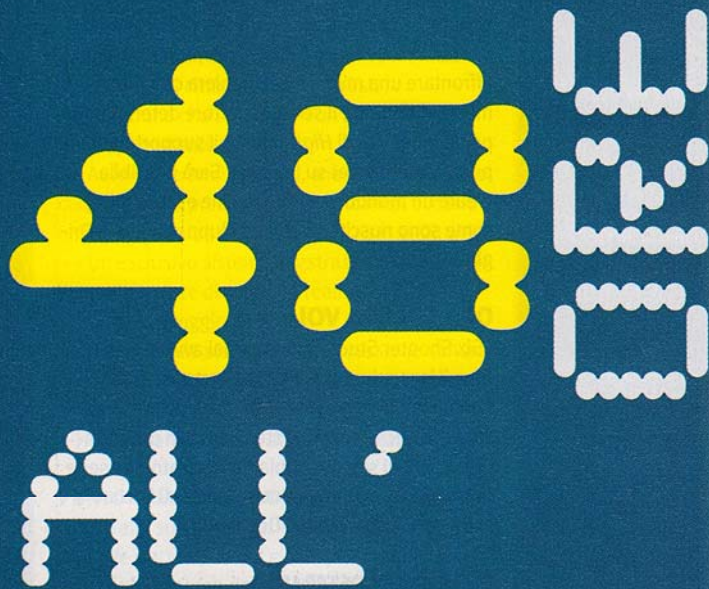
LONGEVITÀ

Sono due gli elementi chiave per la longevità di *High Noon*. Il primo è la "dinamicità" della trama che si trova nella modalità singleplayer. Questa caratteristica spingerà a rigiocare più di una volta per riuscire a vedere il finale alternativo o per affrontare una missione in maniera completamente differente. Il secondo fattore determinante per la longevità di *High Noon* è il supporto per le partite multiplayer su Internet. Sarà possibile creare un mondo virtuale On-Line esattamente come sono riusciti a fare gli sviluppatori della Origin con *Ultima*.

ORA TOCCA A VOI

I Six Shooter Studios sono ormai avviati a vendere il loro primo gioco di una certa importanza. Con un po' di immaginazione, tanto lavoro e molti sacrifici, anche voi potreste riuscire in quest'impresa. Qui di seguito abbiamo elencato una serie di fattori che dovrete valutare prima di iniziare a scrivere il vostro Design Document.

QUANTO MI COSTERA'?
Se per realizzare il vostro gioco avete bisogno di grossi finanziamenti, allora le possibilità di successo diminuiscono drasticamente.
PUÒ ESSERE FATTO?
Troppe compagnie sono fallite per progetti troppo ambiziosi. Siate pratici e ricordate che la vostra sfrenata fantasia deve fronteggiare numerose limitazioni tecniche.
QUANTO TEMPO CI VUOLE PERCHÉ ARRIVI NEI NEGOZI?
Questo dipende da voi. Ma ricordate che le software house non vogliono giochi che al momento dell'uscita siano superati tecnicamente da tutta la concorrenza.
COME DEVO COMPORTARMI CON LA STAMPA?
Le riviste sono importanti. Cercate di farvi conoscere e fate buona pubblicità ai vostri progetti.
COME POSSO FARLO PUBBLICARE?
Rivolgete la vostra attenzione a case di produzione che NON abbiano già titoli simili ai vostri.
LO COMPRERANNO?
Se il gioco non vende è perché la gente non lo vuole. Cercate di capire bene i gusti della massa e non focalizzatevi su un'idea solo perché piace a voi e a qualche vostro amico.

PER SAPERNE DI PIÙ
I Six Shooter Studios prevedono di completare questo gioco entro la primavera del 2000. Coloro che fossero interessati a pubblicarlo o vogliano saperne di più possono rivolgersi al sito www.six-shooter.com. .

Quando meno ve lo aspettate, li vedrete in cima alle classifiche di vendita delle più prestigiose riviste di computer. Questi terribili esseri si chiamano BARBIE, MYST, DEER HUNTER e sono i giochi destinati al mercato di massa! Anche se può sembrarvi incredibile, ognuno di questi titoli ha avuto un grandissimo successo di vendite. Come può essere che HALF LIFE venda meno copie di BARBIE FASHION DESIGNER? Questo terribile interrogativo doveva avere una risposta, perciò abbiamo deciso d'investigare. Abbiamo assegnato a uno dei nostri redattori (uno dei peggiori) l'indegna missione di giocare ad alcuni dei titoli più schifosi per 48 ore di fila. In questo modo speriamo di capire che cacchio passa per la testa della gente quando acquista un gioco del genere... Ecco a voi il resoconto dettagliato di questa tortura.

FROGGER

GAME 1

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
3 ore e 15 secondi.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
Sono morto numerose volte nell'arco dei primi trenta secondi.
COS'È CHE LO FA VENDERE?
Tutti si ricordano che *Frogger* è facile da giocare e facile da imparare.
CHE PROBLEMA C'È?
Evidentemente la gente non se lo ricorda bene.
MOMENTO MIGLIORE
Quando sono saltato in groppa alla rana femmina.
MOMENTO PEGGIORE
Quando mi sono reso conto che negli ultimi anni la rana femmina si è un po' lasciata andare.

VOTO 2

I GIOCHI

Il criterio per la selezione dei giochi è stato semplice. Dovevano essere dei best seller, dovevano essere qualcosa che i lettori di PCUltra non avrebbero mai toccato e dovevano essere dei titoli che la nostra cavia non aveva mai provato prima. Eccovi l'elenco:

BARBIE FASHION DESIGNER
CABELLA'S BIG GAME HUNTER 2
CIVIL WAR GENERALS 2
DEER HUNTER 2
FROGGER
LEGO LOCO
LOONY TOONS COSMIC CAPERS
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR
MYST
TEEN DIGITAL DIVA
THE GAME OF LIFE
WHEEL OF FORTUNE (LA RUOTA DELLA FORTUNA)

GIOVEDI 17:00
Mi dicono che si tratta solo di 48 ore. Posso farcela. In 48 ore, mi è successo di uscire con delle ragazze orribili e solo la cena mi è sembrata durasse 48 ore. Una volta ho perfino seguito una "maratona" di episodi videoregistrati di "Happy Days" e sono sopravvissuto (a fatica). Sono davvero poche le cose in grado di uccidermi in 48 ore. Poi sono davvero curioso di sapere cosa si nasconde dietro questi giochi che hanno così tanto successo.

GIOVEDI 17:22
Ho cominciato l'avventura scegliendo un classico come *FROGGER*. Avevo un ATARI 2600 da ragazzino e giocavo per ore a questo gioco. Mi ricordo che mi piaceva moltissimo anche un clone di *Frogger* intitolato *FREEWAY CHICKEN*. Penso di essere pronto.

GIOVEDI 18:38
Stiamo scherzando? Stiamo davvero scherzando? Come hanno fatto a fare un gioco peggiore dell'originale dopo tutti questi anni? I controlli non vanno, le inquadrature sono gestite in maniera orrida e la rana femmina non è carina come un tempo. Brutto inizio, non mi piace proprio.

GIOVEDÌ 20:11
Frustrato, installo *LIFE* della Hasbro. Mi ricordo che quando ero un bimbo spensierato amavo moltissimo questo gioco da tavolo. Sono molto curioso di vederlo trasportato su un computer con Pentium II.

GIOVEDÌ 20:44
Ora ricordo cosa odiavo di più riguardo ai giochi da tavolo. Anche con il Pentium, ciascuna mossa richiede almeno cinque minuti. Questo titolo è pieno di animazioni inutili, superflue inquadrature 3D e battute cretine in inglese che rallentano ulteriormente il tutto. È come giocare al gioco dell'oca con mio nipote di tre anni che non sa contare. Ogni mossa imbecille deve essere fatta e rifatta 60 volte perché se non capisce si incazza pure.

GIOVEDÌ 21:18
I miei sforzi per barare si sono dimostrati vani, non vedo alcuna ragione di giocare a un gioco da tavolo dove non si possa barare.

GIOVEDÌ 21:32
CIVIL WAR GENERALS è stato uno dei titoli di maggior successo dell'anno scorso. Logicamente ho scelto di giocare con i nordisti perché sono loro che hanno vinto la guerra di secessione americana. Tutto si rivela subito incredibilmente complesso e l'interfaccia di gioco è meno comprensibile dei geroglifici egiziani.

GIOVEDÌ 22:12
Ho fame. Mi rifornisco di bibite e mangio un po' più del solito per perdere un po' di tempo prima di ricominciare.

GIOVEDÌ 22:39
I sudisti sono cattivissimi! Sembrano dei piccoli puntini grigi insignificanti e confusi, ma sono guerrieri veramente micidiali. Semmai sopravviverò a questo lentissimo gioco di strategia, avrò comunque l'aspetto di un settantenne con una lunga barba bianca.

GIOVEDÌ 23:48
Mi sono comparse delle macchie sulle mani e sto perdendo i capelli. Raffaella Carrà comincia a sembrarmi perfino giovane e bella e non mi sento affatto bene.

VENERDÌ 12:36
Ho perso nuovamente, ma mi sento meglio. Ho cominciato a giocare con lo stile di PCUltra e i sudisti non riescono a capire cosa li stia colpendo. Sono nel mezzo della battaglia dove uno strano generale con la barba, vestito di blu, sta affrontando un generale con la barba strana, vestito di grigio. Mentre i confederati stanno eseguendo una tipica manovra a tenaglia, ho deciso di utilizzare una tattica molto più eclettica. I miei ingegneri e l'artiglieria sono in prima linea, mentre la fanteria si sta nascondendo sulle colline.

VENERDÌ 3:32
New York è in fiamme, Filadelfia è in polvere e ovunque echeggiano i gargarismi di cantautori country. Il Presidente ha indossato un cappello da cowboy e io ancora non ho capito come lanciare i missili patriots. Il Sud ha trionfato e la popolazione di colore è spacciata, mi dispiace sinceramente. Basta con i war games!

VENERDÌ 4:11
Dopo un laborioso processo d'installazione, posso finalmente volare nei cieli grazie a *MICROSOFT FLIGHT SIM!* È giunto il momento di far cacare sotto un po' di passeggeri bastardi e di sbaragliare il nemico.

VENERDÌ 4:15
Dov'è la mitragliatrice? Qualcuno ha visto la mia mitragliatrice? Dov'è la mia mitragliatrice?

VENERDÌ 7:56
Sono passate tre ore e non sono riuscito ancora a far atterrare questo coso senza ridurlo in un ammasso di rottami. Se faccio esplodere qualcosa ho paura di dover pagare i danni. Ecco perché i piloti finiscono sem-

IL CIBO

Per impedire al nostro redattore di abbandonare il computer durante il test, gli abbiamo procurato una combinazione di vivande sufficienti per due giorni. Seguendo i consigli di un medico dietologo e un pizzico di fantasia, ecco il menu per la nostra cavia:

- 24 lattine di Coca Cola
- 6 pacchi di Patatine Pai
- Cereali di vario tipo
- 4 Big Mac (riscaldati col forno a microonde)
- 2 Carota
- 5 Mars
- 2 Red Bull
- 2 Fiala per flebo

LIFE

GAME 2

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
1 ora e 6 minuti.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
Nel "gioco della vita" la morte non compare.
COS'È CHE LO FA VENDERE?
Il vago ricordo della versione da tavolo in cui tutti alla fine si sposavano con una modella e diventavano miliardari.
CHE PROBLEMA C'È?
Non si possono investire gli altri giocatori con le auto, ogni mossa è terribilmente lenta e l'umorismo fa vomitare.
MOMENTO MIGLIORE
Ho trovato un lavoro che frutta 200 milioni al mese.
MOMENTO PEGGIORE
A ogni mossa bisogna beccarsi una battuta idiota.

VOTO 4

CIVIL WAR GENERALS 2

GAME 3

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
4 ore 10 minuti.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
3 minuti 12 secondi.
COS'È CHE LO FA VENDERE?
Ci sono un sacco di strateghi frustrati che non riescono a gestire i giochi in tempo reale.
CHE PROBLEMA C'È?
I giochi di strategia a turni sono eccitanti come vedere sessanta episodi di Derrik uno dietro l'altro, senza interruzione.
MOMENTO MIGLIORE
Quando il mio pixel blu ha ucciso un pixel grigio.
MOMENTO PEGGIORE
Quando un pixel grigio ha ucciso il mio pixel blu.

VOTO 4

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

GAME 4

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
5 ore 26 minuti.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
18 secondi (sono morto io con centinaia di innocenti passeggeri).
COS'È CHE LO FA VENDERE?
Ci fa provare l'emozione di essere un pilota che guadagna dieci milioni al mese lavorando il minimo indispensabile.
CHE PROBLEMA C'È?
Mancano le mitragliatrici.
MOMENTO MIGLIORE
Devastare un grattacielo andandogli addosso con un Jumbo Jet.
MOMENTO PEGGIORE
Quando fallite l'atterraggio per la trentesima volta.

VOTO 3

LOONEY TOON COSMIC CAPERS

GAME 5

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
2 ore e 9 minuti.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
Sono passati 7 minuti prima che Daffy venisse colpito da un raggio disintegrante.
COS'È CHE LO FA VENDERE?
È così semplice che un bambino dell'asilo può giocarci da solo.
CHE PROBLEMA C'È?
Nessun bipede può giocare a questo titolo per più di due ore e dieci minuti.

VOTO 3

MOMENTO MIGLIORE
Veder morire i personaggi dei cartoni animati.
MOMENTO PEGGIORE
Due ore dopo averlo caricato, vi accorgete che è già finito.

LA RUOTA DELLA FORTUNA

GAME 6

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
2 ore e 30 minuti.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
2 ore e 30 minuti... qui non c'è nulla, Miriana non crepa mai.
COS'È CHE LO FA VENDERE?
La valletta maggiorata.
CHE PROBLEMA C'È?
Non ci sono né Mike Buongiorno, né Miriana Trevisan.

VOTO 3

MOMENTO MIGLIORE
Nessuno stacco pubblicitario.
MOMENTO PEGGIORE
Quando capite che non potete interagire direttamente con la valletta.

DEER HUNTER 2

GAME 7

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
1 ora e 8 minuti.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
Mi sono rifiutato di sparare a poveri animali indifesi.
COS'È CHE LO FA VENDERE?
Agli Americani piace andare a caccia.
CHE PROBLEMA C'È?
Evidentemente i cacciatori sono così rintronati da non rendersi conto di quanto faccia schifo questo gioco. La grafica è orribile, il sistema di gioco penoso e la varietà inesistente.

VOTO 1

MOMENTO MIGLIORE
Quando ho spento il computer.
MOMENTO PEGGIORE
Tutto il resto.

CABELLA'S BIG GAME HUNTER 2

GAME 8

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
1 ora e 52 minuti.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
7 minuti.
COS'È CHE LO FA VENDERE?
La perversione che spinge la gente a uccidere gli esseri più deboli.
CHE PROBLEMA C'È?
Non ho abbastanza spazio per spiegare quale inutile accumulo d'immondizia sia questo gioco.

VOTO 3

MOMENTO MIGLIORE
Sparare a un altro cacciatore.
MOMENTO PEGGIORE
Mi hanno preso dopo che ho sparato a un altro cacciatore.

pre per essere arrestati per uso di alcool e sostanze stupefacenti. Mi lacrimano gli occhi.

VENERDÌ 8:15
Stavo quasi per spegnere il simulatore, quando ho scoperto un'interessante opzione per costruirsi il proprio aereo.

VENERDÌ 8:22
Il primo aereo che ho creato ha volato per soli 4 secondi. Questo mi ha fatto capire un'importante regola dell'aerodinamica: le ali devono essere più grandi della coda. Il mio secondo veivolo sarà sicuramente migliore. Questa volta sfrutterò i principi di fisica imparati al liceo.

VENERDÌ 9:14
Purtroppo qualche volta al liceo mi addormentavo, non è colpa mia; dall'ultimo banco non sentivo un tubo di quello che diceva l'insegnante. Il volo del secondo aereo è durato fra i due e i tre secondi.

VENERDÌ 9:36
I miei compagni di lavoro stanno ridendo di me. Io mi sacrifico e loro mi prendono in giro. Se il cibo dovesse finire, comincerò a nutrirmi con le loro spoglie mortali.

VENERDÌ 10:08
Ecco *COSMIC CAPERS!* (Nota dell'editore: il punto esclamativo dev'essere dipeso dalla mancanza di sonno, ci dispiace per qualsiasi indebita emozione positiva espressa dalla cavia).

VENERDÌ 12:17
Devo smettere di giocare a *Cosmic Caper* per potermi dedicare ad altri giochi. Finora è stata la cosa più bella dell'esperimento. In due comode ore, ho risolto due rompicapo e sono stato premiato con la visione di un paio di filmati. Ho visto un papero, un coyote e un marziano che venivano disintegrati. Un coniglio ha preso un pugno in faccia, mentre un maiale e un coniglio sono rimasti fulminati con la corrente elettrica. Belli i cartoni animati, eh?

VENERDÌ 13:48
L'amarezza si insinua nel mio cuore. *LA RUOTA DELLA FORTUNA* nella versione originale americana ha una valletta vecchia, ma con due tette giganti...

VENERDÌ 16:18
Il computer si fa delle domande e poi si risponde. Credo che qualcosa non sia molto logico... Se si fa le domande da solo, è logico che conosca anche la risposta! Ecco cosa sta succedendo: il computer bara.

VENERDÌ 16:33
Forse è stato un errore, ma ho ficcato il CD ROM nel forno a microonde al posto dell'hamburger. Peccato.

VENERDÌ 17:21
Le lattine di Coca Cola cominciano a scarseggiare. Il panico inizia a serpeggiare nella mia piccola stanza.

VENERDÌ 18:05
È il momento di *DEER HUNTER.*

VENERDÌ 18:07
La grafica fa schifo. Ci sono contorte macchie di colore ovunque. Non riesco a distinguere un cespuglio da un cervo.

VENERDÌ 18:09
Dopo due minuti che fisso le macchie di colore, inizio ad avere delle allucinazioni. Mi sembra di riconoscere la faccia di Fiorello su una roccia. Dopo pochi attimi la roccia viene crivellata di colpi.

VENERDÌ 18:37
Mezz'ora dopo non è successo nulla d'interessante. Incomincio a sentire i sintomi dell'esaurimento nervoso.

VENERDÌ 18:44
Dopo una crisi di nervi, comincio a sparare a tutto ciò che assomiglia alla faccia di personaggi che non sopporto.

VENERDÌ 18:46
Costanzo: Morto. Magalli: Morto. Bonolis: Morto.

VENERDÌ 19:33
Sono finalmente padrone delle strategie fondamentali della caccia al cervo. Posso tranquillamente passare a *Cabella's Big Game Hunter 2*.

VENERDÌ 20:44
La mia guida si arrabbia perché cerco di sparare agli altri cacciatori.

VENERDÌ 20:52
Ho ucciso la guida e ora vago come un fuggitivo per la savana. Per tenermi compagnia compongo una canzone dedicata alle guide dei safari. (Nota dell'editore: la canzone delle guide è stata tagliata perché offensiva nei confronti del genere umano).

VENERDÌ 21:12
Purtroppo mi rendo conto di essermi immaginato tutto. In *Cabella's Big Game Hunter 2* non posso sparare alla guida, ma solo a povere bestie indifese.

VENERDÌ 21:29
Sono stato bravo, ho dato una sincera possibilità ai giochi di caccia. Ora finalmente posso asserire con assoluta certezza che fanno veramente schifo. Sono lenti, brutti e non si possono fare delle vere stragi...

VENERDÌ 21:42
È giunta l'ora di caricare il famosissimo *MYST*. Dopo un'introduzione un po' confusa, inizio una partita e mi metto subito alla ricerca di un'arma.

VENERDÌ 22:55
Nessuna pistola, nessuno da uccidere, niente di niente... solo carta. Ho i brividi.

VENERDÌ 23:42
Sono entrato in tre differenti "mondi", ma non ho trovato nessuno da uccidere. Zero armi, ma in compenso tanta carta, carta e carta.

VENERDÌ 23:58
Ho risolto il puzzle del razzo/piano e poi ho disinstallato il gioco. Quelle schermate che tentano di fare colpo con la loro atmosfera "magica" proprio non fanno per me. Mi manca tanto *QUAKE II* e voglio smetterla con questo test cretino.

SABATO 24:08
Ce l'ho quasi fatta! Mancano solo tre giochi. *TEEN DIGITAL DIVA* è il prossimo gioco da provare. All'inizio temevo molto questo titolo, ma ora sono curioso. Mi piace il mondo della stampa e finalmente potrò diventare il nuovo eroe per milioni di ragazzine!

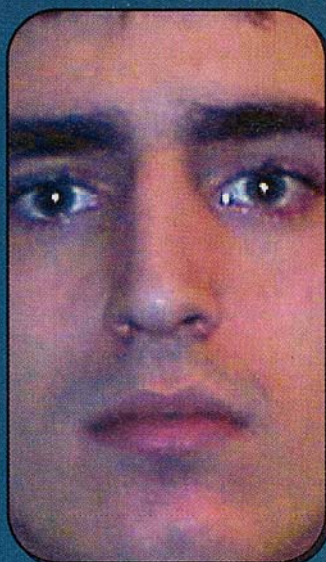
SABATO 24:34
Continuo a realizzare la perfetta rivista per giovani fanciulle. La copertina non è poi male! Forse dovrei diventare il grafico di PCUltra.

SABATO 2:16
Ho finito! Chissà se è possibile vincere il premio Pulitzer con una rivista per teenager.

SABATO 6:46
Mi sono svegliato di colpo in un mare di saliva. Sulla faccia ho il segno della cerniera lampo della mia giacca. A vederla adesso la mia rivista fa davvero schifo.

SABATO 7:44
La Coca è agli sgoccioli, ho finito le patatine e mi è rimasto solo mezzo pacco di corn flakes e un hamburger di due giorni fa. Fortunatamente, alla fine del test mancano solo *LEGO LOCO* e *BARBIE FASHON DESIGNER*.

SABATO 8:14
Dopo una polemica molto accesa con me stesso (Nota dell'editore: possiamo descriverlo come un delirio interiore), ho deciso che il *Lego* sarà la mia prossima esperienza di gioco.

VITA DA CAVIE

È giunto il momento di conoscere meglio il segreto del nostro esperimento. Questa scheda vi svelerà tutto quello che c'è da sapere su questo strano esemplare umano.

NOME: Sergio

COGNOME: Pennacchini

SOPRANNOME: Dulbecco

SEGNI PARTICOLARI: Ha un terzo capezzolo dietro il ginocchio sinistro e un terzo ginocchio tra i due capezzoli.

FRASE TIPICA: Ops, avevo capito che la recensione doveva essere pronta tra quindici giorni...

HOBBY: Organizza ogni anno il campionato redazionale di rutti. L'anno scorso è riuscito a vincere recitando "L'infinito" di Leopardi.

NOTE: La sua fedina penale è sporca almeno quanto la tastiera del suo PC. È stato incriminato per un tentativo di stupro ai danni di una pacifica coppia di piccioni.

PERCHÉ LUI: È il membro della redazione di PCU più facile da abbindolare.

MYST

GAME 9

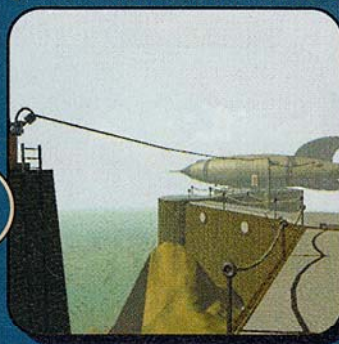
PER QUANTO CI HO GIOCATO?
2 ore e 16 minuti

QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
Non c'è niente da uccidere!!!!

VOTO 1

COS'È CHE LO FA VENDERE?
Ci può giocare chiunque.

CHE PROBLEMA C'È?
Design dei rompicapo orribile, sistema di gioco ripetitivo, ha il ritmo di un film di Ingmar Bergman.

MOMENTO MIGLIORE
Trovare delle testine di esseri decapitati.

MOMENTO PEGGIORE
Tutto il resto.

TEEN DIGITAL DIVA

GAME 10

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
Non so.

QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
Uccidere cosa?

COS'È CHE LO FA VENDERE?
È uno dei pochi prodotti espressamente dedicato alle ragazze.

CHE PROBLEMA C'È?
In realtà non è un gioco, ma solo un programma per la creazione di sciocche riviste.

VOTO 1

MOMENTO MIGLIORE
Non volevo, ma ho dormito.

MOMENTO PEGGIORE
Mi sono visto con questo taglio di capelli nella foto.

LEGO LOCO

GAME 11

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
3 ore e 58 minuti.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
3 ore e 18 minuti (la gente muore, di solito, se un treno deraglia).
COS'È CHE LO FA VENDERE?
Ai bambini piace il Lego, credo.
CHE PROBLEMA C'È?
Anche il bambino più gentile vi sputerebbe in faccia se glielo regalate.

VOTO 2

MOMENTO MIGLIORE
Il mio primo deragliamento ferroviario.
MOMENTO PEGGIORE
Quando la mia carrozzina per bambini, attentamente disposta sulla mappa, sfuggì miracolosamente alla furia della locomotiva.

BARBIE FASHION DESIGNER

GAME 12

PER QUANTO CI HO GIOCATO?
6 ore e 15 minuti.
QUANTO TEMPO È PASSATO PRIMA CHE UCCIDESSI QUALCOSA?
Se vogliamo considerare che il buon gusto sia "qualcosa", 6 minuti e 31 secondi.
COS'È CHE LO FA VENDERE?
Le ragazze amano Barbie e i ragazzi vorrebbero poterla 'amare' anche loro.

VOTO 3

CHE PROBLEMA C'È?
Consiste solo nel creare degli abiti, non c'è nient'altro da fare.
MOMENTO MIGLIORE
Ottenere una sciarpa e un top tubolare intonati.
MOMENTO PEGGIORE
Barbie che ha rifiutato di fare la sfilata in mutandine.

IL VESTITO

IL PRIMO INCONTRO

L'APPUNTAMENTO

Nonostante questa foto, l'autore nega di giocare con le bambole. Ora egli risiede in una clinica situata in una località costiera del centro Italia.

SABATO 9:22
Per la prima mezzora non sono riuscito a capire lo scopo del gioco. Poi ho avuto l'intuizione geniale! Si tratta di una versione squallida di *Sim City*, dove bisogna costruire una città con i costosissimi mattoncini di plastica. Bevo l'ultima Coca e proseguo col gioco.

SABATO 10:22
La mia città è l'invidia di tutti i villaggetti schifosi di Legoland, la gente è felice e i treni arrivano puntuali, ma sento che qualcosa manca. Cerco di riempire questo vuoto realizzando cartoline postali artistiche col programma incluso nel CD. Tento di inviarle a qualcuno che stia giocando su Internet, ma non trovo nessuno. *RAILROAD TYCOON II* non ha questa opzione.

SABATO 10:42
Finalmente ho capito cosa mancava. La violenza. Nella mia città non ce n'è! Per rimediare a questo, sono stato costretto a prendere misure drastiche. Ho tentato di radunare la popolazione davanti a un treno in corsa. Purtroppo quei maledetti si sono spostati con una rapidità impressionante. A questo punto ho cercato di andare addosso al treno con un'automobile, ma anche questa volta il gioco è stato più furbo di me. Tutto questo è molto triste.

SABATO 11:32
Ho scoperto che i treni possono scontrarsi.

SABATO 12:08
Altri incidenti ferroviari.

SABATO 12:16
Il direttore esecutivo infiltra una Coca e un panino nella mia cella. Gli voglio bene. Credo che quando tutto questo sarà finito sarà l'ultima persona che ucciderò.

SABATO 12:58
Mancano 5 ore e ho ancora un gioco da provare. Non credo di poterci riuscire.

SABATO 13:44
Forse ce la farò. Dopo tutto Barbie non è male per una bambola di plastica di trent'anni. In fondo devo ammettere che è un po' il mio tipo di donna.

SABATO 14:04
Barbie rifiuta di spogliarsi completamente. Ritiro tutti i complimenti della frase precedente.

SABATO 14:09
Faccio pace con Barbie e promettiamo di non litigare più.

SABATO 15:22
Ho stampato i vestiti di Barbie, ma mi sono accorto di non avere bambole su cui provarli. Ho chiesto aiuto agli altri della redazione e mi hanno portato una bambola di *STARCRAFT*.

SABATO 16:44
Raggiungo le vette della moda. Sono il Giorgio Armani delle pupazze.

SABATO 16:56
I miei colleghi vengono a vedere i miei ultimi cinque minuti alle prese con i giochi che fanno più schifo. Una volta sentivo che fra me e loro c'era un legame molto forte, ma oggi qualcosa è cambiato. Mentre biascico qualcosa che non capisco nemmeno io, mi tocco la barba e mi rendo conto che il nostro rapporto non sarà mai più lo stesso. Questa orribile esperienza mi ha cambiato per sempre, forse in peggio. Almeno sono sopravvissuto.

Se un domani qualcuno dovesse fare delle battute su questi giochi orribili, forse all'esterno sembrerò divertito. Ma dentro conserverò per sempre l'orrore delle cose che ho vissuto e che non avrò mai la forza di raccontare fino in fondo.

n. 5: fare un corso di cucina New Age tenuto da un tizio che si fa chiamare maestro Asghanaiii

Wicked 3D Eyescream

Guardare al futuro fa venire gli occhi storti

PREZZO	199.000 Lire
INTERFACCIA	Porta Video
SUPPORTO API	Driver per Voodoo 2
PROGRAMMABILE	Voodoo2

Una delle più importanti promesse mai mantenute nella storia dei videogiochi è quella della realtà virtuale. Anche se sono stati fatti passi da gigante per riuscire a trasformare questa tecnologia in realtà, i prodotti accessibili a noi comuni mortali sono ancora troppo pochi e troppo costosi.
Il Wicked 3D Eyescream sembra essere attualmente la soluzione migliore e più economica per chi vuole provare l'emozione della realtà virtuale.
Tra i numerosi occhiali 3D che abbiamo provato, nessuno può vantare la comodità e l'eleganza nel design degli Eyescream. Il peso davvero esiguo e l'uso dei raggi infrarossi come protocollo di comunicazione rendono questa periferica per la realtà virtuale una tra le più confortevoli in assoluto.

Gli Eyescream sono eleganti e funzionali. In spiaggia farebbero la loro bella figura.

Grazie alla porta infrarossi, non avrete fili attaccati alla vostra testa e potrete muovervi liberamente e concentrarvi sul gioco.
Ok, questi Eyescream sono estremamente comodi, ma funzionano bene? Purtroppo no, o perlomeno non come dovrebbero.
Quando abbiamo provato titoli appositamente modificati per funzionare con questa periferica, l'effetto tridimensionale era davvero coinvolgente e realistico. Sfortunatamente abbiamo impiegato molto tempo a perfezionare i vari settaggi per la stereovisione (tecnologia che permette di vedere in 3D) e anche quando avevamo finito le texture, non avevano una resa del tutto soddisfacente e la fluidità di movimento scendeva un po' troppo.
Dobbiamo ammettere però che l'uso di questi occhiali ha notevolmente migliorato la giocabilità di alcuni titoli. In prodotti come *Need For Speed* e *Rogue Squadron*, l'aggiunta di un vero 3D migliora molto la giocabilità. E in giochi come *Quake II* e *Tribes* gli occhiali funzionano esattamente come un puntatore laser che si muove in 3D per mostrare esattamente dove state mirando.
Ora come ora la tecnologia per la realtà virtuale è ancora troppo primitiva per rendere gli Eyescream una periferica davvero innovativa. Però, se cercate un nuovo e divertente metodo per usare i vostri titoli preferiti, questi occhiali fanno al caso vostro.

PUNTEGGIO
O.K.

- Si possono vedere le tette di Lara in 3D
- Mirino laser

K.O.

- La grafica peggiora
- A volte fanno venire la nausea

V4 FX Racing Wheel SV 283

I nomi dei volanti non sono più quelli di una volta

PREZZO	L.249.900
INTERFACCIA	Porta joystic
SUPPORTO API	Directx 5.0
PROGRAMMABILE	Sì

Dopo il recente successo della Logitech con il suo *Formula Force*, anche la Interact rinnova la propria gamma di volanti per PC con questo SV 283. Anche se sicuramente non siamo ai livelli d'eccellenza del volante Logitech, il SV 283 è un prodotto solido e affidabile.
Offre tutte le caratteristiche che potreste desiderare per le vostre simulazioni di guida preferite. Il metodo di fissaggio è quello classico, con due ganci che attaccano la base del volante alla vostra scrivania. Il piantone dello sterzo è completamente regolabile, consentendovi di trovare la posizione giusta in pochi minuti. Anche la pedaliera è di buona fattura, anche se spesso, nelle situazioni più concitate, può capitare di perderne il controllo.
I bottoni a vostra disposizione sono undici, comprese due leve dietro al volante per il cambio di marcia. Un piccolo, ma a volte fastidioso difetto lo abbiamo riscontrato proprio nella posizione dei quattro tasti collocati in corrispondenza dell'impugnatura. A volte, mentre si curva, capita di spingere accidentalmente uno di questi bottoni, azionando qualche opzione magari poco desiderabile in quel momento.
Insieme al volante, viene fornito un completo programma di configurazione che consente di modificare tutti i parametri di funzionamento dell'SV 283. Il controller della Interact si è dimostrato valido in ogni occasione e il supporto per il force feedback DirectX 5.0 di Microsoft assicura la piena compatibilità con ogni gioco di guida presente sul mercato. Il sistema di force feedback non è avanzato come quello del volante Logitech, ma fa comunque il suo lavoro. Noi stessi lo abbiamo provato con *Need For Speed III* e *Speed Busters*, ottenendo prestazioni valide in ogni occasione.
In conclusione, ci troviamo di fronte a un prodotto molto valido, sicuramente il migliore nel rapporto qualità/prezzo. Un'ottima alternativa per chi vuole avere uno sterzo con buone prestazioni senza spendere un capitale.

Il volante V4 Racing Wheel SV 283 si pone al top della gamma Interact.

USB per Tutti

Come questa interfaccia cambierà il vostro modo di giocare

Da circa due anni tutti i computer hanno due buchi piatti e misteriosi posti nelle vicinanze degli ingressi per mouse e tastiera. La maggior parte dei possessori di PC ne ignora saggiamente la funzione. Anche se questa è la scelta migliore da fare quando c'è qualcosa del vostro computer che non riuscite a capire, noi vi consigliamo di provare a dare un'altra occhiata a questi due piccoli e accattivanti forellini. Continuare a scambiarli per prese d'aria potrebbe farvi perdere qualche periferica davvero interessante. Dopo lunghe ricerche siamo riusciti a scoprire che in realtà si tratta delle famigerate porte USB. USB vuol dire Universal Serial Bus e adesso che Windows 98 è diventato, (a torto o ragione), il sistema operativo da avere assolutamente, queste porte cominciano a rivestire una certa importanza. Alcune versioni di Windows 98 non supportano le porte USB, anche se le ultime versioni OEM stanno risolvendo questo inconveniente.
Attualmente l'ultimo sistema operativo Microsoft supporta l'USB senza alcun problema.
Dire che questo sistema di connessioni periferiche sia "nuovo" non è del tutto corretto, visto che questo standard esiste ormai da svariati anni. Però, solo con Win98 questo sistema ha raggiunto un buon livello qualitativo.

Cos'è esattamente un Universal Serial Bus? Date un'occhiata sul retro di un qualsiasi PC ATX. Vedete tutte quelle porte? C'è la porta parallela femmina a 25 pin, due porte seriali maschio a 9 o 25 pin, la porta MIDI/joystick a 15 pin, 2 porte rotonde identiche per mouse e tastiera, e potrebbero esserci anche porte SCSI o di qualche altro standard di comunicazione differente. Poi ci sono le due porte gemelle USB. I meno esperti nell'utilizzo di PC sono giustamente intimiditi dall'idea di dover connettere una periferica al loro computer. Non solo avete tutte quelle porte tra cui scegliere, ma a volte dovete anche andare a modificare i parametri di configurazione per riuscire a far funzionare un controller o qualsiasi altro perverso aggeggio da collegare al PC.
USB può sostituire ogni singola porta tra quelle menzionate.
La filosofia alle spalle di questo standard è la semplicità. Comprate una periferica, la connettete e senza alcun problema potrete utilizzarla immediatamente (non era questo il concetto del tanto esaltato Windows 95? Ah bene, dopo tre anni alla Microsoft hanno scoperto il Plug & Play...). Adesso non c'è più bisogno di configurare le porte, i jumper, gli interruttori DIP o altre menate del genere. Le periferiche USB sono completamente intercambiabili, quindi potrete attaccarle e staccarle anche a computer acceso e Windows 98 caricherà (o cancellerà) automaticamente il driver appropriato per farle funzionare. In ogni caso se state inserendo la periferica per la prima volta, dovrete comunque utilizzare il disco driver fornito dal produttore. Dopo questa prima operazione, Windows 98 si ricorderà diligentemente dove sono rimasti i driver e li installerà automaticamente quando ce ne sarà bisogno.
Anche se molti computer hanno solo due porte USB, voi potrete collegare insieme ben 127 periferiche differenti. Per attaccarne più di due, dovrete comprare almeno un Hub con una porta "upstream" che dovrete collegare a una porta USB o a un altro Hub. Inoltre, avrete bisogno di almeno quattro porte "downstream" nelle quali potrete inserire altri controller USB.
Collegando a catena i diversi Hub, potrete creare una sorta di struttura ad albero. Alcune delle più comuni periferiche per PC (monitor, scanner o stampanti) sono disponibili con Hub USB inclusi all'interno. Inoltre, a prescindere dal numero installato, queste periferiche funzionano senza creare alcun conflitto. Questo perché i controller USB sono programmati per riconoscere 128 indirizzi hardware distinti (al contrario dei pochissimi indirizzi IRQ), e questi vengono assegnati dinamicamente mano a mano che attaccate periferiche al vostro PC.

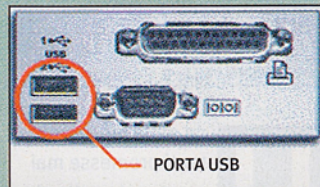
PERIFERICHE USB

Gli accessori USB sono tantissimi e includono le periferiche più svariate, compresi:

- JOYSTICK
- GAMEPAD
- MOUSE
- TASTIERE
- CAMERE DIGITALI
- LETTORI CD-ROM
- LETTORI CASSETTE
- FLOPPY DISK
- SCANNER
- STAMPANTI
- CASSE AUDIO
- MODEM
- MODEM ISDN
- ADATTATORI LAN

Il Logitech Wingman Formula Force supporta sia la connessione seriale che quella USB. Purtroppo non potete collegarlo alla vostra macchina. Dannazione!

MI APRE LA PORTA?

Ci sono molti modi di attaccare periferiche al vostro PC e l'interfaccia USB non necessariamente le ucciderà tutte.

MIDI/PORTA JOYSTICK
Parte integrante di qualsiasi scheda sonora, questa porta femmina a 15 pin ha una doppia funzione. Infatti agisce sia con le periferiche MIDI che con i joystick. I PC più datati hanno le porte joystick direttamente inserite nelle schede madri, anche se in questo caso non potrete utilizzare periferiche MIDI. Progettate per funzionare con i processori di classe XT e AT, questo sistema di connessione ha subito un calo di prestazione con l'entrata in scena dei processori 486 che prevedevano porte dedicate con compensazione della velocità. Più recentemente anche le porte MIDI delle schede audio utilizzano la stessa tecnica di compensazione con il processore. L'interfaccia USB presto renderà tutto questo assolutamente obsoleto.

PORTA SERIALE
L'interfaccia più lenta esistente per PC che viene usata di solito per connettere modem esterni o per collegare due computer per il trasferimento di dati. Si possono collegare soltanto dispositivi che non risentono del basso transfer-rate. I connettori maschio possono essere a 9 o a 25 pin.

PORTA PARALLELA
Le porte parallele sono anche dette porte stampante, visto che il loro uso primario è proprio quello di collegare stampanti al PC. Sono più veloci delle porte seriali e vengono spesso usate per attaccare periferiche esterne come lettori CD-ROM, dischi Zip e anche dischi fissi removibili.

SCSI
Veloci ma molto costose, le porte SCSI servono a connettere periferiche sia esterne che interne. Visto che sono poche le schede madri che hanno controller SCSI già inseriti all'interno, di solito bisogna procurarsi una scheda esterna. Le porte SCSI sono l'ideale per i dischi fissi e i lettori CD-ROM ad alta velocità. Gli standard SCSI appartengono a diverse generazioni: SCSI, SCSI II, Ultra SCSI, UltraWide SCSI. Ognuna di queste può gestire fino a sette periferiche, ma ne esistono alcune che sono in grado di controllarne fino a quattordici.

IEEE 1394
Conosciuto anche come FireWire, questo bus seriale esterno sarà il sostituto futuro dell'interfaccia USB. Famoso tra i tecnici professionisti, l'IEEE 1394 è ancora in fase di rodaggio. Anche se nettamente più veloci dell'USB, le periferiche IEEE 1394 sono ancora troppo costose e inaffidabili.

ATTENZIONE ALLE FREGATURE

FATE ATTENZIONE ALLE PERIFERICHE USB INUTILI!

Come succede sempre in questi casi, ci sono alcune compagnie che intendono sfruttare la fama di un nuovo standard come l'USB per vendere prodotti osceni e aumentare il proprio conto in banca. Tirano fuori prodotti uno dietro l'altro il più velocemente possibile e disegnano una scatola che pone tutta l'enfasi sul supporto del nuovo standard.

Se vedete una scatola dove le lettere USB sono più grandi del nome della periferica, siate sospettosi. Controllate la marca,leggete se c'è qualcos'altro di interessante oltre al supporto USB, informatevi con qualche recensione e, cosa più importante, assicuratevi che il negozio se la riprenda indietro nel caso faccia effettivamente schifo. Esempi di periferiche del genere sono il Belkin HawkEye Pro e il AVB Top Shot Force Feedback Racing Wheel.

CI PIACEREBBE VEDERE

PETTINE USB PER I PELI DEL NASO

Usate la potenza del vostro computer per dare una forma elegante ai peli del vostro naso. Un programma 3D compreso nella scatola potrebbe consentirvi di osservare in tempo reale tutte quelle strane forme di vita che si nascondono nei vostri nasini alla francese.

APPLAUDITORE USB

Perché fare tanta fatica inutile per spingere il tasto di accensione del vostro PC quando potreste accenderlo o spegnerlo con un semplice battito di mani? Immaginate solo di applaudire per fare un click!

MISURATORE DI BIRRA USB

Eliminate il duro lavoro che serve per sapere quanta birra è rimasta in frigorifero o nella lattina. Il misuratore di birra USB potrebbe dirvi, grazie a un'interfaccia-semplice-da-usare-anche-quando-siete-ubriachi, la quantità di birra rimasta e la sua temperatura (che deve essere sempre e comunque fredda).

SEGA ELETTRICA USB

Visto che la sega elettrica è probabilmente uno degli attrezzi più utili al mondo per il vostro PC (come fate a distruggere il CD di *Trespasser* senza sega elettrica?), è naturale pensare a una versione USB. Non siamo effettivamente sicuri di come questo tipo di interfaccia possa migliorare le prestazioni di questo aggeggio, ma ci dovrà pur essere un modo, no?

SCANNER RETINA USB

Come sicuramente saprete, è possibile proteggere con una password praticamente qualsiasi cosa sul vostro PC. Immaginate il senso di sicurezza che può darvi uno scanner della retina. Ancora meglio, se membri della vostra famiglia o i colleghi di lavoro cercano di accedere ai vostri file senza autorizzazione, potreste collegare un laser opzionale per vaporizzarli immediatamente.

BAMBOLA GONFIABILE IN SCALA REALE USB DI LARA CROFT

Siamo sicuri che ogni lettore di PCU conosca almeno trentasei modalità creative per usare questo fondamentale dispositivo...

OCCHIALI A RAGGI X USB

Dopo aver speso un patrimonio per acquistare la versione offerta da riviste di dubbia serietà, siamo convinti che la porta USB ci farà scoprire cosa si nasconde sotto i vestiti delle pupe più procaci.

I joystick che funzionano con interfaccia USB sono le meraviglie della connessione digitale. Al momento i controller analogici sono molto diffusi.

Le implicazioni della tecnologia USB nei videogiochi sono fantastiche. Non avrete più bisogno di smontare ogni volta un joystick per attaccare un volante o altri accessori del genere. Potrete tenerli collegati tutti contemporaneamente. Le porte USB sono parte del chipset della scheda madre, quindi non c'è bisogno di compensare la velocità. Infatti, le porte joystick, inventate nei giorni degli XT IBM, hanno bisogno di un particolare processo per funzionare correttamente con i moderni Pentium. L'alta velocità di trasferimento dei dati promette di eliminare il bisogno delle porte parallele per le periferiche esterne, come CD-ROM o dischi rigidi removibili.
Un controller USB utilizza solo un indirizzo IRQ, anche se sono collegati 127 accessori. Quindi le altre porte IRQ, come la seriale o la parallela, possono essere disabilitate. Il bus USB può anche portare l'elettricità necessaria al funzionamento di joystick o gamepad, ma non a periferiche che hanno un grosso bisogno di energia come quelle force feedback.

Se ancora non avete provato una periferica USB o se avete paura di investire soldi in una nuova e misteriosa tecnologia, ponete fine ai vostri timori. Abbiamo provato vari prodotti USB, compresi il Logitech Wingman Formula Force, il Belkin HawkEye Pro e il Microtek Scanmaker X6 e, fino a ora, hanno tutti funzionato alla perfezione.

Procuratevi una fotocamera digitale e il mondo dell'arte sarà ai vostri piedi.

Il sistema di casse DSS80 della Microsoft funzionava bene sotto Win95, ma la resa sonora sotto Win98 è assolutamente sensazionale.

USB significa non dover più cambiare joystick/pad/volanti quando giocate.

Anche le camere digitali si avvantaggiano dell'interfaccia USB. Chi sarà il prossimo?

Tutte le Schede 3D

Le abbiamo viste e provate una per una e possiamo finalmente dare un giudizio finale sulle schede 3D presenti sul mercato. Consultate questa breve guida prima di decidere come spendere i vostri averi o potreste pentirvene amaramente.

BANSHEE

VOTO GLOBALE 7

SLOT ···> PCI O AGP
2D/3D ···> SI
SUPPORTO API ···> GLIDE, DIRECT3D, OPENGL

IN GENERALE ···> La Banshee è una scheda 2D/3D estremamente veloce in rapporto al prezzo, ma non offre prestazioni abbastanza potenti per competere con le maggiori schede presenti sul mercato. I punteggi dei benchmark potrebbero essere fuorvianti perché spesso mostrano valori superiori alla Voodoo 2. Sbagliato. Questa scheda, infatti, non supporta il multi-texturing in un solo passaggio, cosa che limita fortemente le prestazioni in titoli come *Half Life*. Comunque, il supporto per tutte le API esistenti, le buone prestazioni e un ottimo prezzo rendono la Banshee una valida scheda 2D/3D.
PUNTO DI FORZA ···> Scheda 2D e Voodoo 2 tutto in un'unica soluzione. E costa poco.
RAGAZZA EQUIVALENTE ···> Siouxie, la cantante del gruppo "Siouxie and the Banshees".

Wicked3D Vengeance

www.metabyte.com

BUNDLE ···> UN'INTERA SCATOLA COMPLETAMENTE VUOTA
PREZZO ···> $129 (Prezzo non comunicato)

DRIVER ···> La Metabyte è famosa per la qualità e la frequenza con cui vengono rilasciati i driver per i propri prodotti.
PLUS ···> Gli occhiali Wicked Vision 3D.

PUNTEGGIO 7

Quantum3D Raven

www.quantum3d.com

BUNDLE ···> *GEX, RUSH THE ROCK, NFL BLITZ* (GIOCHI COMPLETI)
PREZZO ···> 259.000 Lire

DRIVER ···> Il costante aggiornamento dei driver significa un supporto valido e puntuale (ma i driver originali facevano schifo).
PLUS ···> Tre giochi (due dei quali molto buoni) rendono questa scheda un ottimo investimento.

PUNTEGGIO 7

Diamond Monster Fusion

www.diamondmm.com

BUNDLE ···> *UNREAL* (DEMO CON LIVELLI ESCLUSIVI) E DEMO DI *MOTOCROSS MADNESS*
PREZZO ···> 249.000 Lire

DRIVER ···> La Diamond è da sempre leader nel settore dei driver.
PLUS ···> La scatola è davvero molto bella.

PUNTEGGIO 7

Guillemot Maxi Gamer Pheonix

www.guillemot.com

BUNDLE ···> *TONIC TROUBLE* (COMPLETO), *HALF LIFE DAY ONE* E MOLTE ALTRE DEMO
PREZZO ···> 189.000 Lire

DRIVER ···> Decenti. A questo prezzo sono più che accettabili.
PLUS ···> Il miglior rapporto prezzo/qualità che possiate trovare.

PUNTEGGIO 8

Creative 3D Blaster Banshee

www.creativelabs.com

BUNDLE ···> DUE PROGRAMMI DI GRAFICA
PREZZO ···> 199.000 Lire

DRIVER ···> Niente di speciale ma fanno bene il loro lavoro.
PLUS ···> Un nome davvero troppo lungo.

PUNTEGGIO 6

S3 SAVAGE 3D

VOTO GLOBALE 6

SLOT ···> AGP
2D/3D ···> SI
SUPPORTO API ···> DIRECT 3D, OPENGL (ANCHE SE È MOLTO SCARSO)

IN GENERALE ···> Il Savage 3D si comporta molto bene sotto Direct 3D ed è secondo solo alla Riva TNT, ma le prestazioni sotto OpenGL sono davvero troppo basse. Questa è un'ottima scheda 2D/3D che funziona alla grande insieme a una o due Vooodoo 2. Tuttavia, senza una Voodoo 2 come supporto, la Savage 3D non è in grado di far girare i titoli graficamente più impegnativi.
PUNTO DI FORZA ···> Il sistema S3TC (per la compressione delle texture) consente mappature di qualità straordinaria, anche se sfortunatamente nessun gioco ha mai sfruttato questa caratteristica (il primo sarà *Unreal Tournament*).
RAGAZZA EQUIVALENTE ···> Jessica Rizzo, una ragazza molto selvaggia...

G200

VOTO GLOBALE 6

SLOT ···> AGP/PCI
2D/3D ···> SI
SUPPORTO API ···> DIRECT3D

IN GENERALE ···> La G200 si comporta davvero molto bene sotto Direct 3D e può vantare immagini di ottima qualità, ma al momento di andare in stampa non erano ancora disponibili i driver per l'OpenGL. In poche parole, non è in grado di far girare giochi come *Quake* o *Unreal*. Per dirlo in parole ancora più semplici, non potrete giocare a nessuno sparatutto in soggettiva a meno che non abbiate una bella Voodoo 2 a fare compagnia a questa scheda. La combinazione tra queste due schede è fantastica, seconda solo a quella Riva TNT/Voodoo 2.
PUNTO DI FORZA ···> La migliore qualità di immagine di qualsiasi acceleratore Direct 3D esistente.
RAGAZZA EQUIVALENTE ···> Pamela Anderson. Bella da guardare, ma niente di più.

Matrox Mystique G200

www.matrox.com

BUNDLE ···> *MOTORHEAD, INCOMING, TONIC TROUBLE* E ALTRE DEMO
PREZZO ···> 189.000 Lire

DRIVER ···> Ottimo Direct 3D, ma l'incredibile attesa per il supporto OpenGL è davvero inaccettabile.
PLUS ···> Un buon rapporto prezzo/qualità.

PUNTEGGIO 6

INTEL I740

VOTO GLOBALE 5

SLOT ···> AGP/PCI
2D/3D ···> SI
SUPPORTO API ···> DIRECT3D, OPENGL

IN GENERALE ···> Ottime prestazioni se tenete conto del prezzo abbastanza basso, ma è decisamente troppo lenta per ottenere buoni risultati con gli sparatutto o le simulazioni di guida. La qualità delle immagini è piuttosto buona e le prestazioni sotto Direct3D sono ai massimi livelli. Inoltre è l'unica scheda 3D che riesce a far girare *Trespasser* senza problemi.
PUNTO DI FORZA ···> La soluzione più economica per l'accelerazione 3D.
RAGAZZA EQUIVALENTE ···> Jenny McCarthy. Bella, ma troppo lenta (a capire).

Real3D StarFighter

www.real3d.com

BUNDLE ···> NON MOLTO, MA A QUESTO PREZZO CHE VI IMPORTA?
PREZZO ···> $39 (Prezzo non comunicato)

DRIVER ···> Buoni e senza troppi bug.
PLUS ···> Economica come poche.

PUNTEGGIO 6

Diamond Stealth G460

www.diamondmm.com

BUNDLE ··· *INCOMING* E ALCUNE APPLICAZIONI GRAFICHE
PREZZO ··· 139.000 Lire

DRIVER ··· I migliori per la Intel i740
PLUS ··· Un'altra bellissima scatola della Diamond

PUNTEGGIO 5

RIVA TNT

VOTO GLOBALE 8

SLOT ··· AGP/PCI
2D/3D ··· SI
SUPPORTO API ··· DIRECT3D, OPENGL

IN GENERALE ··· Finalmente una scheda in grado di competere con la famosissima serie Voodoo della 3Dfx. La TNT unisce solide prestazioni sotto il 2D, (come se a qualcuno importasse davvero del 2D) e prestazioni fantastiche sotto Direct3D o OpenGL. L'unico problema della TNT è che chiaramente non supporta lo standard Glide, il famoso standard 3Dfx supportato da Voodoo 1 e Voodoo 2. Il motore di *Unreal*, *Tribes* e molti titoli della Electronic Arts funzionano solo sotto Glide, quindi vi consigliamo di procurarvi una Voodoo 2 per risolvere questi problemi.
PUNTO DI FORZA ··· Per velocità, qualità delle immagini e versatilità, questa è la migliore scheda 2D/3D disponibile sul mercato.
RAGAZZA EQUIVALENTE ··· Monica Lewinsky. Servizio completo.

Diamond Viper 550

www.diamondmm.com

BUNDLE ··· *MOTORHEAD*, PROGRAMMI DVD, APPLICAZIONI 3D E ALCUNE DEMO
PREZZO ··· 249.000 Lire

PERCHÉ È DIFFERENTE ··· Il miglior driver disponibile per una scheda Riva è sicuramente il miglior acceleratore TNT per prestazioni e prezzo.

PUNTEGGIO 8

Hercules Dynamite TNT

www.hercules.com

BUNDLE ··· ASSOLUTAMENTE NULLA
PREZZO ··· 249.000 Lire

PERCHÉ È DIFFERENTE ··· Ottime prestazioni e unica scheda sul mercato a permettere overclock sicuri e affidabili.

PUNTEGGIO 7

STB Velocity 4400

www.stb.com

BUNDLE ··· *FORSAKEN*, PROGRAMMI DVD E ALTRE APPLICAZIONI GRAFICHE
PREZZO ··· 279.000 Lire

PERCHÉ È DIFFERENTE ··· Il prezzo di questa scheda è leggermente elevato, ma è l'unica che offre programmi per leggere DVD e un'uscita TV. Sicuramente la scelta ideale per chi non vuole solo giocare.

PUNTEGGIO 7

Canopus Spectra 2500

www.canopus.com

BUNDLE ··· NESSUNO
PREZZO ··· 299.000 Lire

PERCHÉ È DIFFERENTE ··· Il prezzo è al di sopra di quello delle concorrenti, ma le prestazioni rendono la Spectra la migliore scelta per chi vuole una scheda TNT.

PUNTEGGIO 9

3DFX VOODOO2

VOTO GLOBALE 8

SLOT ··· PCI
2D/3D ··· NO, SOLO 3D
SUPPORTO API ··· DIRECT3D, OPENGL, GLIDE

IN GENERALE ··· Il re di tutti gli acceleratori 3D! Non offre la risoluzione o la qualità delle immagini di una TNT, ma se cercate la velocità è un supporto assoluto da parte delle software house; questa è la scheda per voi. In poche parole, procuratevi una TNT, ma affiancatela a una Voodoo 2, soprattutto se volete divertirvi con tutti quei titoli che escono solo con supporto Glide. La miglior configurazione per giocare è tuttora due Voodoo 2 in SLI (sempre che abbiate gli slot liberi e soldi da spendere). Come succede per la TNT, le prestazioni delle varie Voodoo 2 sono praticamente identiche. Il miglior metodo per scegliere quale comprare è basarsi sul prezzo e sul bundle in dotazione.
PUNTO DI FORZA ··· Supporto per ogni titolo presente sul mercato e una velocità in termini di frame rate davvero incredibile. In poche parole, non avere una Voodoo 2 è suicidio allo stato puro.
RAGAZZA EQUIVALENTE ··· Letizia Casta. Non è questione di volere, è che ne ABBIAMO BISOGNO.

Guillemot Maxi Gamer 3D 2

www.guillemot.com

BUNDLE ··· ALCUNE DEMO COMPRESE *JEDI KNIGHT* E *HERETIC II*
PREZZO ··· 199.000 Lire

PERCHÉ È DIFFERENTE ··· La maniera più economica per avere una Voodoo 2.

PUNTEGGIO 8

Metabyte Wicked 3D

www.wicked3D.com

BUNDLE ··· NESSUNO
PREZZO ··· 249.000 Lire

PERCHÉ È DIFFERENTE ··· L'unica in grado di funzionare in SLI con qualsiasi altra Voodoo 2 esistente sul mercato. Inoltre il prezzo è decisamente competitivo.

PUNTEGGIO 8

Canopus Pure3D 2

www.canopus.com

BUNDLE ··· NESSUNO
PREZZO ··· 249.000 Lire

PERCHÉ È DIFFERENTE ··· Un'ottima qualità costruttiva rende la Pure3D 2 la miglior Voodoo 2 esistente sul mercato, anche se è decisamente troppo cara per molti giocatori.

PUNTEGGIO 8

Diamond Monster 3D II

www.diamondmm.com

BUNDLE ··· *HEAVY GEAR, STAR WARS: SPECIAL EDITION* E ALTRE DEMO
PREZZO ··· 249.000 Lire

PERCHÉ È DIFFERENTE ··· *Ottimi* driver, buon prezzo e una decente dotazione di giochi compresi nella scatola.

PUNTEGGIO 8

Quantum 3D x24

www.quantum3d.com

BUNDLE ··· QUATTORDICI DEMO; ANCHE SE NESSUNA È DEGNA DI NOTA
PREZZO ··· 599.000 Lire

PERCHÉ È DIFFERENTE ··· È come avere due Voodoo2 su un solo slot. È un po' costoso, ma com'è tosta!

PUNTEGGIO 8

ATI RAGE FURY

VOTO GLOBALE 8

SLOT ··· AGP
2D/3D ··· SI
API SUPPORT ··· DIRECT3D, OPENGL

IN GENERALE ··· Le prestazioni sono praticamente identiche a quelle di una Riva TNT, anche se la Rage Fury può vantare alcune caratteristiche che la Riva non ha, come i 32MB di RAM che consentono l'uso di colori a 32-bit e una qualità di immagine mai vista prima. ATI è diventata famosa producendo chip economici per il mercato OEM, ma la Rage Fury è sicuramente uno dei chip migliori di quest'anno. La raccomandiamo caldamente a chiunque voglia comprarsi una scheda 2D/3D, ma a nostro avviso non ci sono validi motivi per rimpiazzare la vostra TNT con una Rage Fury.
PUNTO DI FORZA ··· I 32MB di RAM consentono alla scheda di gestire tutte le texture senza dover ricorrere alla memoria del vostro PC.
RAGAZZA EQUIVALENTE ··· Monica Bellucci. Ha tutto di serie.

ATI Rage 128 GL

www.atitech.com

BUNDLE ··· LA SOLITA SERIE DI DEMO VECCHIE DI SECOLI E ALCUNI OTTIMI PROGRAMMI DVD
PREZZO ··· 359.000 Lire

DRIVER ··· I driver sono ancora incompleti e quindi presentano alcuni problemi, che però dovrebbero essere stati risolti quando leggerete questo articolo.
PLUS ··· L'uscita TV e il supporto per Mpeg-2 possono trasformare il vostro PC in una stazione DVD (se avete un lettore DVD chiaramente.)

PUNTEGGIO 8

LA MIGLIORE?

Visto che alla fine abbiamo avuto un pareggio e che in fondo la decisione su quale scheda comprare dipende dalle vostre finanze e dal sistema che possedete, abbiamo deciso di allietare la vostra esistenza con questa bella foto.
Non sarà veloce e potente come una Voodoo 2. Non avrà la qualità delle immagini di una Riva TNT. Ma state tranquilli perché l'attrice Jennifer Love Hewitt ha tanti pregi nascosti che meritano di essere scoperti...

PCultra
videogiochi a massima velocità

PAGELLA SVILUPPATORE
PUNTEGGIO MEDIO
10
8
6
4
2

E QUESTI CHI SONO?

La Creative Assembly collabora con la EA dal 1993. A loro si deve la prima conversione di *FIFA* su PC. Nel corso degli anni, questa società di sviluppo ha lavorato su moltissimi titoli sportivi. Attualmente sono impegnati su *Rugby World Cup '99* e *Cricket World Cup '99*. *Shogun* è il loro primo gioco di strategia militare.

Shogun: Total War

Non farmi wakazashi, tu brutto dachi fool

Dopo l'uscita di *Dune 2*, i PC sono stati letteralmente invasi dai giochi di strategia in tempo reale. Nonostante le numerose migliorie grafiche proposte da questo genere, nessun titolo fino a oggi ha mai dato la possibilità di simulare battaglie di grandi dimensioni. Stiamo parlando di quelle battaglione che si vedono nei film, con grandi eserciti che caricano e si riempiono di botte. Fortunatamente *Shogun*, il nuovo gioco della EA, rimedierà a questa imperdonabile mancanza.

Volete vedere eserciti di dimensioni colossali che si affrontano in scenari tridimensionali? Allora *Shogun* è il titolo che fa per voi. Volete gestire direttamente le vostre risorse, assoldare nuove armate e gestire un sottile gioco di alleanze? Bene, anche in questo caso *Shogun* non vi deluderà. Se poi il vostro periodo storico preferito è quello del Giappone feudale del 17° secolo, allora *Shogun* è esattamente ciò che stavate aspettando da anni. "È un wargame in tempo reale di dimensioni epiche", ci spiega Mike Simpson, il capo-progetto di *Shogun*. "Fin dalle prime fasi di sviluppo, abbiamo cercato di ricreare fedelmente l'atmosfera di una vera battaglia di massa".

Non c'è un numero prefissato di unità che possono scontrarsi sul campo di battaglia, per ora gli sviluppatori ritengono di poter arrivare almeno a 5.000. Una cifra piuttosto ambiziosa. "Come pensate di farcela?", gli abbiamo chiesto. Secondo Simpson ci sono moltissime difficoltà. "Quando si lavora con questo tipo di progetti, bisogna decidere se avere un numero limitato di truppe che si comportano in maniera intelligente o se optare per grandi masse di idioti che si muovono confusamente sullo schermo. Solo i test finali ci consentiranno di trovare un giusto bilanciamento fra queste due opzioni".

L'interfaccia di comando del giocatore è stata semplificata al massimo. Sarà possibile controllare enormi gruppi di soldati con pochissimi movimenti del mouse. Per rendere tutto più immediato, i programmatori si sono ispirati ad alcune funzioni di Windows 95.

Questo mese l'A-Team si scontra con il Giappone del '500.

CINQUE DOMANDE

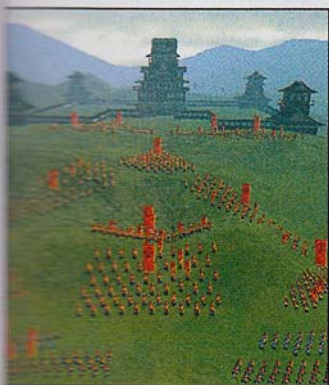
MIKE SIMPSON DELLA CREATIVE ASSEMBLY AVEVA DUE POSSIBILITÀ: RISPONDERE ALLE CINQUE DOMANDE O COMMETTERE IL SUICIDIO RITUALE PER NON PERDERE L'ONORE.

D: QUALSIASI GIOCO DOVE SI POSSA COMMETTERE HARA-KIRI È SICURAMENTE GENIALE. MA SINCERAMENTE NON RIUSCIAMO A CAPIRE CHE BENEFICI SI ABBIANO FACENDO SUICIDARE LE TRUPPE!?!
R: Se il vostro onore o quello dei vostri generali è basso, le truppe inizieranno a perdere la fiducia in voi. Questo si rifletterà sul loro morale in battaglia e gli altri Daymo cominceranno a non rispettare più le alleanze. In questo caso conviene costringere un generale a suicidarsi. Potrete far eseguire Hara-kiri anche al vostro Daymo e passare il titolo a un successore. In questo modo l'onore sarà recuperato.

D: QUAL È IL TUO FILM PREFERITO DI AKIRA KUROSAWA?
R: Mi piace moltissimo "RAN".

D: SECONDO TE, IL PERSONAGGIO DI DARTH VADER DI "GUERRE STELLARI" ERA BASATO SU UN SAMURAI?
R: Certo.

D: PER RENDERE PIÙ REALISTICO IL GIOCO, AVETE USATO IL 'MOTION CAPTURE' SU DELLE VERE GEISHE?
R: No, le abbiamo catturate solamente.

D: CI MANDATE UNA SPADA DA SAMURAI, QUANDO AVRETE FINITO IL GIOCO? PROMETTIAMO DI NON AMMAZZARE NESSUNO.
R: Veramente pensavamo di più a regalarvi un lanciafiamme. Non ha niente a che vedere col gioco, ma il fuoco ci piace di più.

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Creative Assembly
EDITORE →	EA
DATA D'USCITA →	Giugno '99
SUPPORTO 3D →	Glide, Direct3D

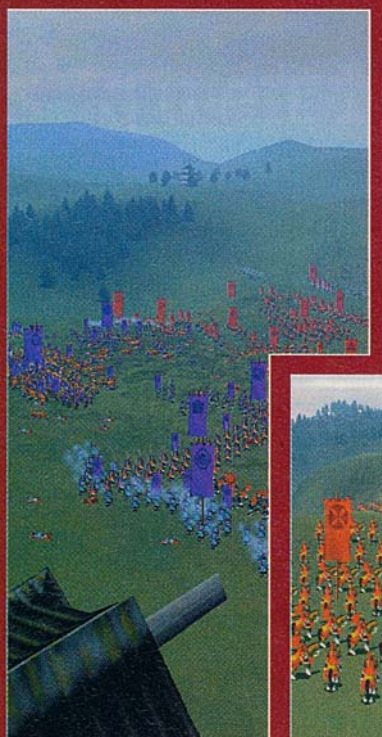
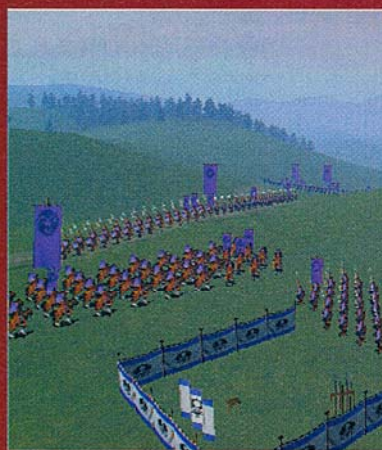
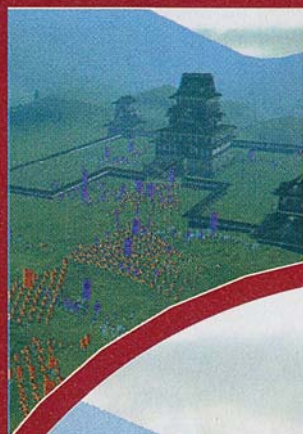
LIVELLO D'INTERESSE
INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

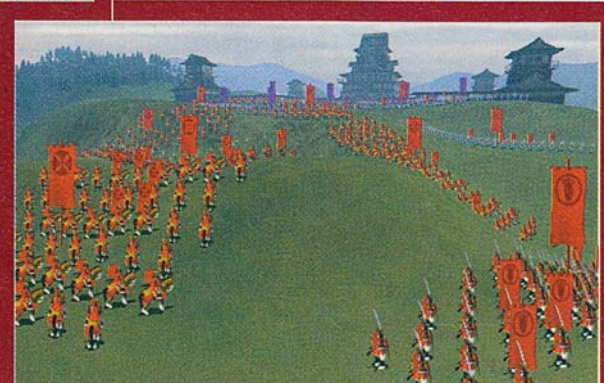
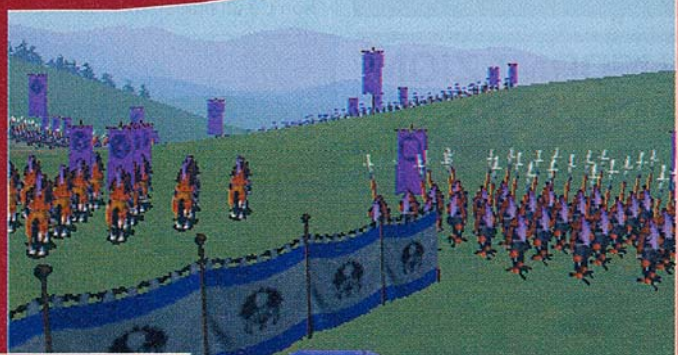
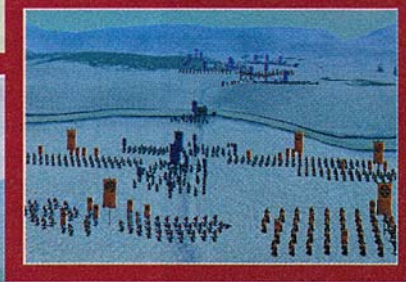
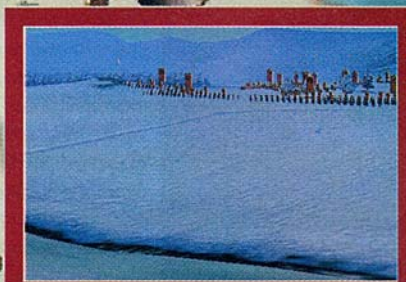
PUNTO ESCLAMATIVO
Il sistema di combattimento che permette di controllare più di 4.000 guerrieri potrebbe essere una grande attrattiva per tutti gli appassionati di strategia.

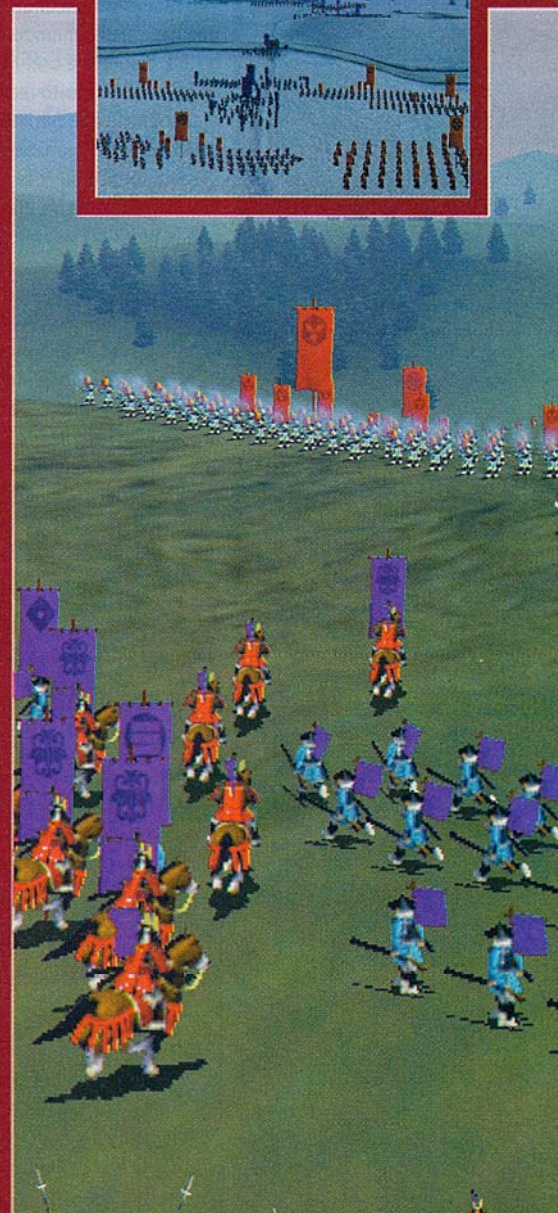
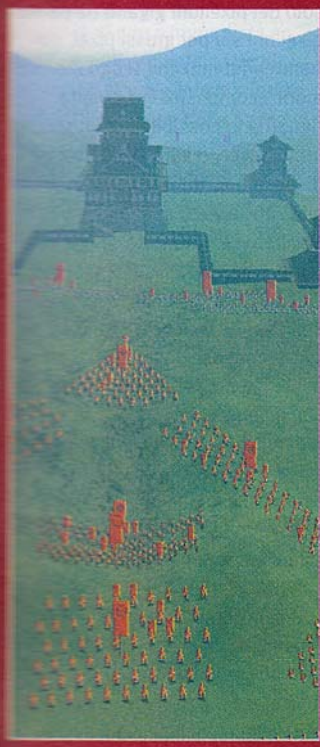
PUNTO INTERROGATIVO
L'intelligenza artificiale e il dettaglio grafico delle unità potrebbero non essere all'altezza di altri titoli di questo genere.

PUNTO E BASTA
Gli scontri di massa e l'ambientazione nel Giappone feudale sono due caratteristiche che sicuramente faranno breccia nei cuori degli appassionati di strategia.

Alle prime luci dell'alba l'A-Team attacca la fortezza del Daymo.

Shogun Gallery

Potrete giocare a *Shogun* anche senza una scheda acceleratrice 3D. In questo caso, il terreno di gioco si muoverà in modo più scattoso e non potrete godervi gli spettacolari effetti atmosferici.

Le similitudini fra *Shogun* e *Myth* terminano con la presenza di nani lanciatori di granate mutilanti

Lo studio di autentiche strategie di battaglia dell'epoca è stato fondamentale per lo sviluppo del gioco.
Per esempio, invece di piazzare gli arcieri dietro, essi vengono sistemati in formazione sciolta davanti, dando l'opportunità ai fanti di caricare attraversando i loro ranghi.

Non fatevi ingannare dalle foto, questo gioco non ha nulla a che vedere con *Risiko!*

L'ARTE DELLA GUERRA

I programmatori di *Shogun* affermano che le 125 regole dell'arte della guerra scritte da Sun Tzu, sono state tutte incluse nel gioco. Sì... buonanotte! Ecco a voi le regole dell'arte della guerra secondo PCULTRA!

SUN TZU ⋯› Tutta la guerra si basa sull'inganno.

PCULTRA ⋯› Tutta la guerra si basa sulle mutande.

SUN TZU ⋯› Fai arrabbiare il generale nemico e confondigli i piani.

PCULTRA ⋯› Fai arrabbiare il generale nemico e confondigli le mutande.

SUN TZU ⋯› Offri al nemico un'esca per attirarlo, porta il disordine e colpisci.

PCULTRA ⋯› Offri al nemico un paio di mutande per attirarlo, porta il disordine e colpisci.

Eccetera eccetera...

1. Generalmente un'operazione militare richiede 1.000 carri veloci, 1.000 carri da guerra coperti di pelli e 1.000 paia di mutande pulite.

2. Trattate i prigionieri con rispetto e occupatevi della pulizia delle loro mutande.

3. Esistono 5 modi per attaccare col fuoco. Il primo è di bruciare le armate, il secondo è di bruciare le vivande, il terzo è di bruciare l'equipaggiamento, il quarto è di bruciare l'arsenale, il quinto è di bruciare le mutande al nemico.

4. Non rischiate truppe nel tentativo di espugnare le fortezze nemiche. Attaccate le città solo se non ci sono più mutande.

5. Non ripetete due volte le stesse tattiche, ma confondete il nemico mostrando un'infinita varietà di mutande.

6. Colui che ha talento nella guerra, sconfigge il nemico senza ricorrere alla battaglia. Egli conquista le città nemiche senza attaccarle e acquisisce le mutande nemiche senza bisogno di guardarci dentro.

7. Colui il quale possiede mutande che collaborano per uno scopo comune, sarà vittorioso.

8. È per mezzo di un'attenta disposizione iniziale che il generale potrà sfruttare i vantaggi del terreno, come l'utilizzo a proprio vantaggio di fiumi e corsi d'acqua, che investiranno il nemico costringendolo a bagnarsi inevitabilmente le mutande.

9. Le note musicali sono cinque, ma esse dispongono di modulazioni così varie da non poter essere percepite senza mutande.

10. È sempre possibile privare un'armata del proprio spirito e un grande generale delle proprie mutande.

11. Pertanto io così affermo: "Conosci il tuo nemico e conosci le tue mutande. Così in mille battaglie mai sarai in pericolo".

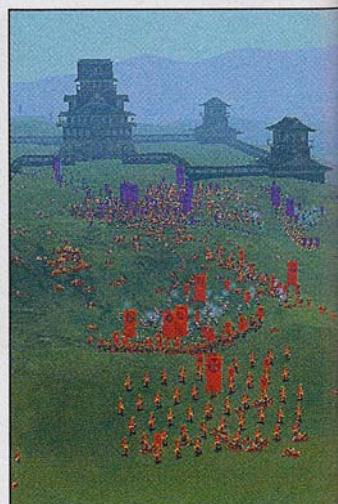
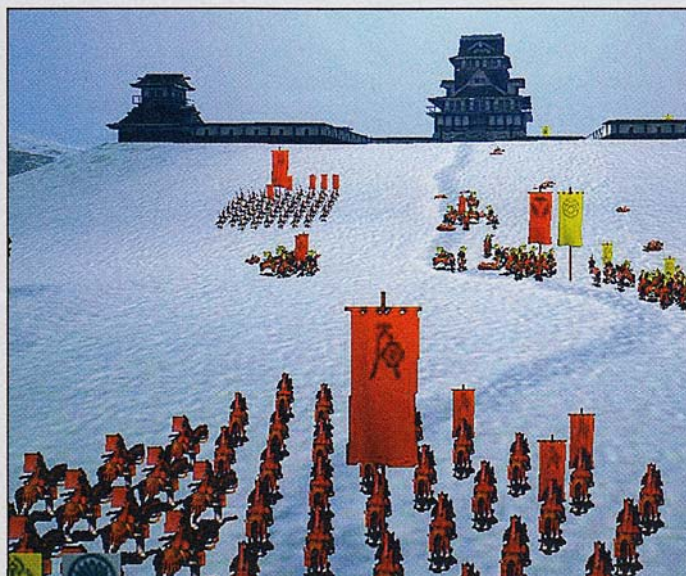
12. Non chiedere l'onore a chi è privo di mutande.

13. Gli elementi dell'arte della guerra sono la misura dello spazio, la stima delle quantità, il calcolo, il paragone, le mutande.

14. Colui che sarà abile a perseguire la vittoria modificando le proprie mutande e assecondando le esigenze del momento sarà da considerarsi divino.

Beccatevi la carica di questi carri di bambù, brutti ninja puzzoni!

Premendo il tasto sinistro potrete "prendere" un'unità per trascinarla fino al punto in cui volete che si muova. Inoltre, usando il pulsante destro potrete ottenere una finestra con le informazioni sui vostri guerrieri. L'idea di base è quella di eliminare l'uso della tastiera e delle icone sul margine dello schermo. In questo modo il giocatore potrà concentrarsi sul realismo della strategia, senza dover costantemente lottare con l'interfaccia. Secondo Simpson il suo team sta riuscendo a creare un sistema di comando in cui dare ordini, disporre e organizzare le truppe risulta molto facile e immediato. Il fatto che parlino così tanto dell'intelligenza artificiale è di certo un'ottima cosa, considerato il caos generale che tutte quelle unità porteranno sullo schermo. Una delle cose più frustranti di questi giochi è vedere i propri soldati inattivi o confusi. L'intelligenza artificiale sarà basata su scala individuale. In questo modo non ci si dovrà preoccupare che le proprie truppe possano rimanere bloccate o fare cose stupide. Una cosa un po' eccessiva sembra il voler dare statistiche ed esperienza personale a ogni singolo guerriero. Tutto ciò non avrà dei costi mostruosi dal punto di vista della memoria? "Beh, sì...", ammette Simpson. Oltre alla strategia sul campo di battaglia, il giocatore dovrà gestire anche le proprie risorse economiche e altri aspetti diplomatici. Potrete addirittura assoldare un assassinio Ninja per eliminare i vostri rivali o ingaggiare delle geishe-spie per scoprire i piani dei generali nemici. Le unità che potrete assoldare nel vostro esercito sono di moltissimi tipi e comprendono i classici samurai, gli arcieri, i lancieri e i fucilieri (sempre che riusciate a ottenere la polvere da sparo tramite scambi commerciali con il Portogallo). Inoltre la ricostruzione storica di *Shogun* è veramente sorprendente. Ogni singolo dettaglio grafico del gioco è stato realizzato dopo un attento lavoro di documentazione.

Malgrado tutti questi elementi positivi, la demo che abbiamo provato aveva un paio di cose che non ci sono piaciute. Anche se i fondali sono tridimensionali, i vostri guerrieri sono rappresentati da vistosi sprite bidimensionali. Ovviamente, visto il grande numero di unità sul campo, i programmatori non avrebbero potuto fare diversamente. La cosa spiacevole è che quando ci si avvicina all'azione si finisce per vedere solo dei pixelloni giganti (la parola pixelloni sta per grossi pixel, non fraintendetemi) che si agitano in modo scomposto. Per quanto riguarda la possibilità di un gioco multiplayer, ci sarà l'opportunità di giocare su Internet, in LAN e addirittura via E-mail. Potrete decidere se affrontare solo le battaglie sul campo, se giocare solo alla parte gestionale o se lanciarsi nell'esperienza completa. Per concludere, abbiamo chiesto a Simpson di raccontarci il momento più emozionante del gioco: "Un momento magico", ci ha spiegato, "lo si vive quando le proprie truppe si dispongono per la battaglia. Vedrete migliaia di uomini schierarsi mentre all'orizzonte appaiono gli stendardi nemici. La soddisfazione di mettere in fuga l'avversario è comunque sempre l'esperienza migliore del gioco. Adorerete vederli fuggire nel caos più completo e macellarli senza pietà".

Arrrgh, a volte sentirete un po' la mancanza di truppe armate con cannoni antimateria in grado di radere al suolo una città in un solo colpo.

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10 8 6 4 2

E QUESTI CHI SONO?

Hell-Copter è il primo gioco prodotto dalla Drago Entertainment, una nuova software house polacca. Queste sono le uniche informazioni che abbiamo trovato visto che il loro sito è completamente in polacco!

Hell-Copter

Un elicottero che arriva direttamente dall'inferno

Diciamoci la verità. Gli sparatutto per PC non hanno mai avuto un gran successo, però non possiamo negare che *Desert Strike* sia stato uno dei titoli più divertenti mai usciti. La semi-sconosciuta Drago Entertainment ha sfornato questo *Hell-Copter* con l'obiettivo di ricreare la stessa dinamica di gioco immediata e coinvolgente. Voi fate parte di un'organizzazione internazionale per la salvaguardia della pace nel mondo. L'Europa sta attraversando un periodo difficile e lo scoppio di una guerra sembra ormai imminente. Il vostro compito sarà quello di prendere i comandi di un elicottero da guerra e portare a termine una serie di missioni per placare le velleità di conquista di qualche nazione troppo ambiziosa. Per fare questo, avrete a vostra disposizione vari modelli di elicotteri da combattimento che potrete scegliere all'inizio di ogni livello.

La versione che abbiamo provato non era ancora definitiva, anche se si trovava in un'avanzata fase di sviluppo. I modelli di elicottero disponibili erano tre, ma probabilmente questo numero aumenterà nella versione finale. Al termine di ogni missione riceverete una certa somma di crediti che potrete utilizzare per migliorare le caratteristiche del vostro mezzo. Comprare armamenti più potenti o una corazza più resistente è un elemento chiave per riuscire a completare il gioco.

Le missioni sono molto varie. Dovrete scortare mezzi alleati, organizzare raid aerei e radere al suolo aeroporti o basi nemiche. La visuale durante il combattimento è quella classica di *Desert Strike*, quindi il vostro elicottero sarà visto con un'inquadratura in diagonale dall'alto. Il sistema di controllo è immediato e non vi ci vorrà molto per calarvi nell'atmosfera frenetica del gioco. Chiaramente *Hell-Copter* non vanta alcuna pretesa simulativa. Di conseguenza non aspettatevi un modello fisico realistico, ma solo tonnellate di divertimento allo stato puro. Le armi che potrete utilizzare sono moltissime. Oltre al cannoncino potenziabile con munizioni infinite i programmatori hanno deciso di mettere a disposizione di voi piloti una serie di giocattolini davvero devastanti. Razzi, bombe a grappolo e missili a ricerca automatica sono solo alcuni dei gingilli che potrete usare per massacrare gli avversari. A proposito dei nemici, bisogna dire che vi troverete a combattere contro svariati tipi di veicoli. Jeep, carri armati, veicoli blindati, postazioni antiaeree ed elicotteri cercheranno in tutti i modi di ridurre il vostro mezzo a un colabrodo. Per fortuna se venite danneggiati dalle orde avversarie potrete andare in giro per il livello alla ricerca di qualche bonus per ripristinare l'energia o raccogliere munizioni per le armi. Infatti, alcuni nemici, quando vengono colpiti, lasciano cadere utilissimi potenziamenti.

La grafica del gioco è davvero molto buona. Anche nella versione non definitiva la qualità del motore grafico di *Hell-Copter* si fa apprezzare per il dettaglio e la fluidità. Le texture usate per il terreno sono davvero molto belle e gli effetti di luce e le esplosioni sono degne di *Guerre Stellari*.

Sia gli elicotteri che i mezzi terrestri sono dei modelli 3D realizzati ottimamente. Il sonoro per ora non è allo stesso livello della grafica, ma i programmatori hanno tutto il tempo per mettere le cose a posto. Le premesse per avere un gran gioco ci sono tutte. Una volta presa confidenza con i comandi del vostro elicottero, non sarà facile staccarvi dalla tastiera senza stordirvi con un grosso randello chiodato. Ci dispiace per i "signori benpensanti", ma causare distruzioni di massa sullo schermo è una cosa dannatamente divertente. Speriamo solo che la versione finale non contraddica queste nostre impressioni. Ormai manca poco all'uscita, quindi aspettatevi una recensione al massimo tra un paio di mesi.

Questi simpaticoni sono venuti a farci visita. Offrirgli un missile è il minimo che potevamo fare.

L'arma più potente che abbiamo visto. Una serie di bombe che fanno davvero molto male.

Centro! Un nemico in meno con cui fare i conti.

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Drago Entertainment
EDITORE →	Ubi Soft
DATA D'USCITA →	TBA
SUPPORTO 3D →	Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE

INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

Un arcade semplice, ma estremamente divertente. La formula giusta per creare un gioco di successo.

PUNTO INTERROGATIVO

L'eccessiva semplicità di *Hell-Copter* potrebbe non piacere ai tipici utenti PC abituati a usare sessanta tasti, mouse e joystick.

PUNTO E BASTA

Desert Strike è stato uno dei titoli di maggior successo mai apparsi sul mercato. Vedremo se questo *Hell-Copter* riuscirà a replicarne il successo.

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10 8 6 4 2

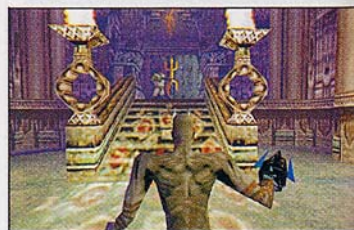
E QUESTI CHI SONO?

Ormai tutti voi dovreste conoscere la Iguana Entertainment. Infatti questo gruppo di programmatori ci ha regalato uno dei titoli di maggior successo dello scorso anno, l'ottimo *Turok* (sia in versione PC che Nintendo 64). Proprio in queste settimane è uscito il seguito che si è dimostrato leggermente inferiore alle attese (nonostante non sia affatto brutto). Vedremo cosa saprà fare la Iguana con questo *Shadowman*.

Shadowman

Un'avventura in terza persona senza Lara Croft? Ma siamo impazziti?

Le avventure in terza persona non stanno passando un buon periodo. Diciamoci la verità: *Tomb Raider III* è in realtà *TR1* con una grafica migliorata. *Space Bunnies* faceva schifo e *Dark Vengeance* aveva i suoi problemi. In mezzo a questa mediocrità, l'unico ad aver combinato qualcosa di buono è *Heretic II*, titolo divertente e credibile. Ultimamente non c'è stato molto spazio per l'innovazione per cui è con un certo interesse che guardiamo a questo *Shadowman*, sperando che riesca a portare qualcosa di nuovo nel genere. Anche questo titolo, come *Turok*, si basa su un fumetto pubblicato in America dalla Acclaim che è la stessa compagnia che produce il gioco.

Shadowman non sarà ricordato certamente per la sua originalità, vista la sua somiglianza con i classici adventure in terza persona e l'utilizzo di enigmi e puzzle già noti alla maggioranza dei giocatori. Il vero punto di forza di questo prodotto va ricercato nel protagonista Mike Leroi, con la sua doppia personalità di assassino a New Orleans, nel mondo dei vivi, e di *Shadowman*, nel mondo dei morti. Leroi opera sotto il comando della sacerdotessa voodoo Mama Nettie, la donna che ha incastonato la shadowmask sul suo petto. Questa specie di talismano consente a Leroi di entrare nel mondo dei morti. Animato con la tecnica del motion capture (anche se alcuni movimenti sono stati disegnati a mano), *Shadowman* potrà compiere molte azioni: correre, saltare, arrampicarsi, aggrapparsi alle sporgenze, bla, bla, bla. Inoltre, avrete anche il potere di controllare il fuoco e potrete lanciare teschi infuocati e altri missiloidi di questo tipo. Naturalmente potrete usare anche armi più classiche

Ma questa non è Skin, la cantante degli Skunkansie? Che ci fa in questo gioco?

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Iguana UK
EDITORE →	Acclaim
DATA D'USCITA →	Estate '99
SUPPORTO 3D →	D3D

LIVELLO D'INTERESSE

INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

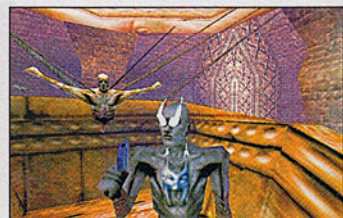
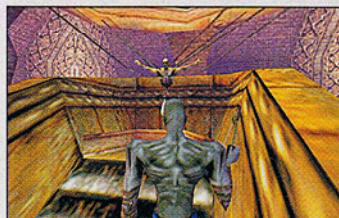
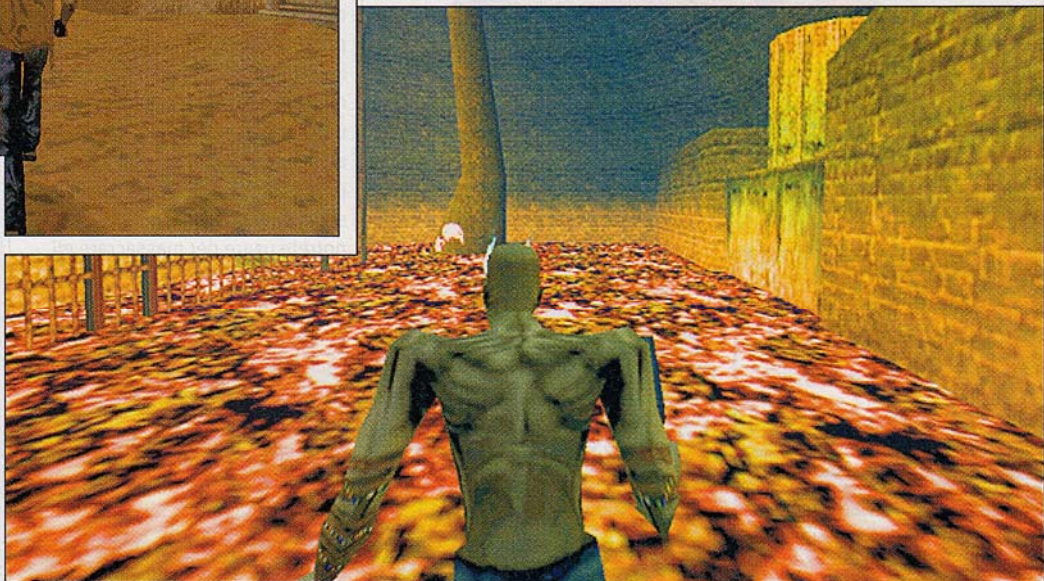
PUNTO ESCLAMATIVO

Un nuovo motore grafico 3D per muovere un'avventura con un personaggio affascinante, colpi di scena a ripetizione e una trama di prima categoria.

PUNTO INTERROGATIVO

Quanto può essere divertente? Anche se ci sono alcune caratteristiche interessanti, questo gioco sembra essere adatto più a una console che a un PC.

PUNTO E BASTA

Non siamo di fronte a un clone di *Tomb Raider*. Se le ambientazioni e l'atmosfera saranno efficaci come sembra, vi metteranno decisamente molta paura.

Vedere rane umanoidi che vi puntano fucili addosso non è cosa che capita tutti i giorni. Almeno non a noi.

Tutto è oscuro e misterioso nel mondo di *Shadowman*, ma il motore 3D sopporta tutto il lavoro senza problemi.

CINQUE DOMANDE

IL DIRETTORE DELLA IGUANA UK, DARREN FALCUS, HA RISPOSTO ALLE NOSTRE INIMITABILI CINQUE DOMANDE DALLA SEDE DEL NORD INGHILTERRA.

D: LA LICENZA DI UN FUMETTO LIMITA IN QUALCHE MODO LA GIOCABILITÀ E LA TRAMA DI UN VIDEOGIOCO?
R: Mike Leroi si può muovere nei due mondi di *Shadowman*, creando un'atmosfera terrificante e coinvolgente. Il fumetto originale sviluppava in maniera fantastica il viaggio nella terra dei morti. Il gioco è in linea con quello che può succedere nel fumetto, ma essendo un videogioco ci sono molte più possibilità per interagire e per ricreare il fattore "paura".

D: AVETE ASSUNTO QUALCHE ATTORE PARTICOLARE PER DOPPIARE LE VOCI DEI PERSONAGGI?
R: Per la voce del personaggio principale abbiamo usato Red Pepper. Questo attore è molto famoso in America perché è la voce narrante di numerosi trailers per film. La sua voce tremolante e profonda si adatta perfettamente al nostro protagonista.

D: IL FATTO DI SVILUPPARE QUESTO TITOLO SIA SU PC CHE SU CONSOLE HA INFLUENZATO LA PROGETTAZIONE E IL DESIGN DI *SHADOWMAN*? AVETE DOVUTO FARE DELLE RESTRIZIONI SULLA VERSIONE PC PERCHÉ NON POTEVATE INSERIRLE NELLA VERSIONE PLAYSTATION?
R: La versione per PC è quella su cui tutti noi puntiamo di più e *Shadowman* è stato creato con questa idea ben stampata in mente. Tuttavia, siamo riusciti a inserire nella versione per console tutti i filmati, livelli, nemici e scene d'intermezzo. Siamo anche convinti di poter inserire i vari dialoghi anche nella versione per console, cosa che migliorerà molto l'atmosfera e la qualità complessiva del gioco.

D: PER MAMA NETTIE A CHI VI SIETE ISPIRATI?
R: Mama Nettie è nata dall'immaginazione di nove professionisti molto creativi. È stata oggetto di un approfondito studio grafico, con modifiche continue fino alla fine.

D: SI SONO MAI VERIFICATI RITUALI VOODOO DALLE VOSTRE PARTI O MAGARI NEI VOSTRI UFFICI?
R: Qui sono cose che succedono tutti i giorni. Poi naturalmente il programmatore principale di *Shadowman* adesso è rinchiuso in un manicomio. Abbiamo sentito che ultimamente sta facendo degli strani sogni a proposito di alcuni misteriosi serial killer.

come mitragliatrici e fucili vari. Tutto questo vi servirà a fronteggiare i 25 differenti tipi di mostri determinati a convincere Leroi a rimanere nel mondo dei morti. Visto che ogni gioco deve avere un obiettivo, vi troverete nella scomoda posizione di essere gli unici a poter evitare l'apocalisse totale. Per fortuna i vostri poteri voodoo vi verranno incontro anche per risolvere i soliti enigmi (prendi due oggetti, usali insieme, risolvi il problema), mentre vi farete largo attraverso 16 livelli, alcuni dei quali assolutamente impressionanti dal punto di vista della qualità grafica e del design.
Quando la trama lo richiederà, sarete costretti a tornare nel mondo dei vivi per affrontare livelli e creature completamente differenti. Passerete da una prigione nel Texas ai quartieri malfamati di New York per raggiungere, infine, la metropolitana di Londra.

In tutto questo tempo verrete inseguiti da alcuni misteriosi killer (uno di questi è Jack lo squartatore). Questa trovata sembra davvero molto interessante e rende *Shadowman* un gioco capace di elevarsi dalla massa di titoli simili. Se gli sviluppatori della Iguana UK manterranno tutte le loro promesse, state tranquilli che non ci troveremo di fronte al solito clone di *Tomb Raider*.
Visto che la trama sarà l'elemento principale di questo prodotto (invece che rappresentare la solita scusa per giustificare l'azione), sono previste 35 scene d'intermezzo e numerosi dialoghi per spiegarvi dettagliatamente l'evoluzione della storia. Grazie a un motore 3D di tutto rispetto (chiamato VISTA, bah...), le vostre passeggiate tra il mondo dei vivi e quello dei morti vi porteranno in ambienti sia al chiuso che all'aperto. Pare che il VISTA sarà molto flessibile e consentirà di controllare la telecamera spostando a piacere la visuale di gioco.
Sono passati due anni dall'inizio dello sviluppo e in questo intervallo di tempo il fumetto di *Shadowman* ha perso molta importanza. In poche parole, non vende più come prima. Comunque, il titolo della Iguana Entertainment propone alcune novità davvero interessanti, per le quali forse varrà la pena di acquistarlo anche se non siete interessati al fumetto. I livelli sono enormi e l'avventura in teoria molto lunga. Se riuscirà a mantenere una certa suspense per tutta la durata del gioco, *Shadowman* potrebbe essere il viaggio verso la dimensione Voodoo che tutti stavamo aspettando.

Potrete usare vari poteri voodoo per tenere a bada i nemici.

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO

10 8 6 4 2

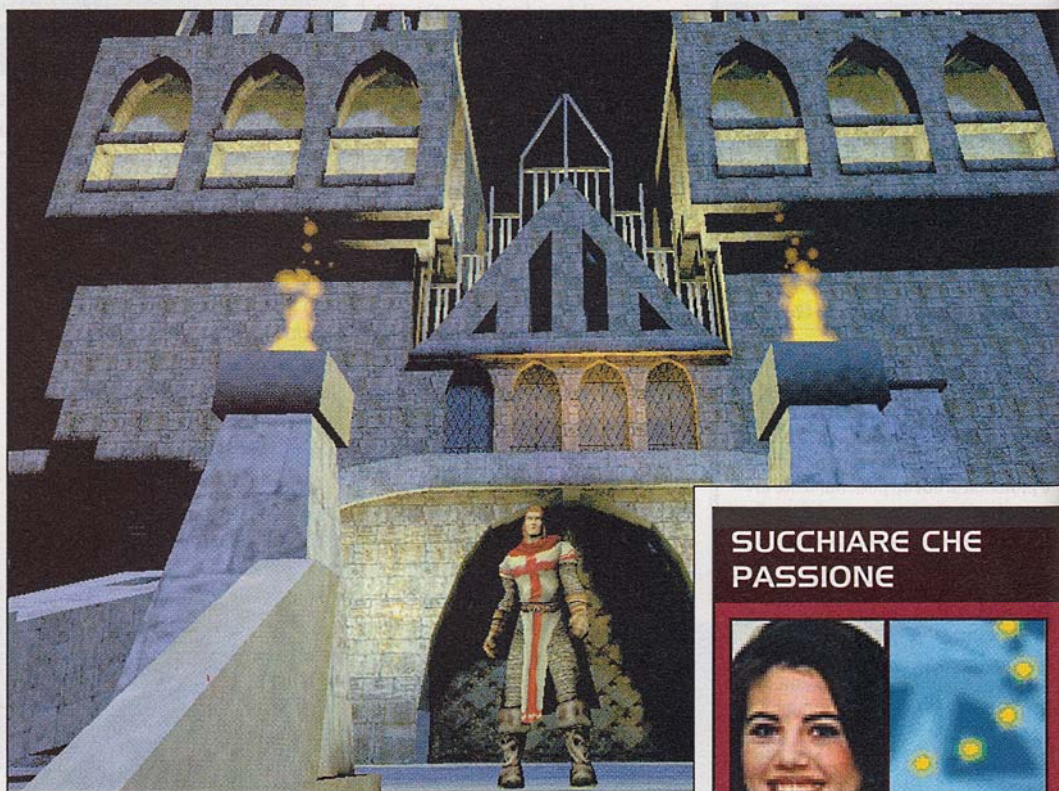
E QUESTI CHI SONO?

Probabilmente non avrete mai sentito parlare della Nihilistic Software. Infatti, questo promettente *Vampire* è il loro primo titolo. Eppure, molti dei programmatori che stanno lavorando a questo gioco hanno un passato non indifferente. Alcuni di loro facevano parte dei team creativi di *Dark Forces II: Jedi Knight*, *Descent II* e *Starcraft*. Come potrete facilmente capire, siamo di fronte a gente che sa il fatto suo.

Vampire

Essere vampiri non è mai stato così bello

La storia dei videogiochi è piena di software house che dopo un paio di titoli di successo scompaiono nel nulla. Le case di produzione che sono riuscite ad arrivare indenni agli Anni '90 dopo l'era dell'Intellevision e dell'Atari 2600 sono veramente pochissime. Sicuramente la Activision è una di queste. Inoltre questa compagnia è stata tra le prime a creare giochi come sviluppatore esterno. Forse alcuni di voi ricorderanno il mitico *Pitfall* nato sulla console Atari, che proprio recentemente ha avuto un seguito prodotto sempre dalla Activision. Insomma, ci troviamo di fronte a una delle colonne portanti del panorama videoludico mondiale che ora ha intenzione di stupirci con questo incredibile *Vampire*.

Vampire è un gioco basato su licenza ufficiale White Wolf. La WW è la società che ha creato il gioco di ruolo da tavola di *Vampire*, riscuo-

INFORMAZIONI

SVILUPPO → Nihilistic
EDITORE → Activision
DATA D'USCITA → Settembre '99
SUPPORTO 3D → Direct3D, Glide, OpenGL

LIVELLO D'INTERESSE

INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

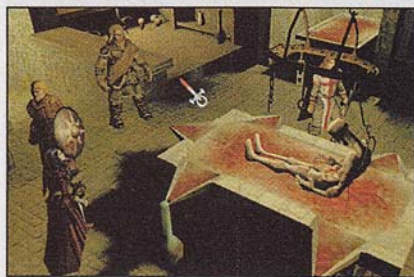
PUNTO ESCLAMATIVO

Grande grafica, licenza d'autore, atmosfera incredibile. Gli ingredienti giusti per fare un capolavoro ci sono tutti.

PUNTO INTERROGATIVO

Non abbiamo potuto vedere il gioco in movimento. Speriamo che la versione finale non deluda le nostre attese.

PUNTO E BASTA

Un gioco di ruolo finalmente originale e con un'atmosfera davvero coinvolgente. I programmatori ci sanno fare e si vede.

La grafica di questo gioco è davvero sbalorditiva. Speriamo solo che anche la versione finale sia così.

SUCCHIARE CHE PASSIONE

Monica VS. G.d.F.

I vampiri probabilmente sono i succhiatori più famosi di tutti i tempi, eppure ultimamente il loro dominio è stato messo in discussione da personaggi che fanno del succhiamento il loro stile di vita.

MONICA LEWINSKY
La segretaria perfetta. La sua spasmodica passione per Bill Clinton l'ha portata alla ribalta come personaggio pubblico. A proposito, segnaliamo che la redazione di PCU è sempre alla ricerca di segretarie.

LE TASSE
In Italia ogni occasione è buona per succhiare a noi poveri lavoratori ancora più soldi con tasse a dir poco assurde. È bello vivere in un Paese dove ti tassano anche l'eccesso di unghie nei piedi.

FIAT PANDA
La mitica Panda redazionale, dopo circa 43232 anni di carriera, comincia a dare evidenti segni di cedimento strutturale. Adesso per fare 3 chilometri si beve circa 9 litri di benzina e due di Jack Daniel's. Forse dovremmo cambiare macchina.

Squartare mostri e bere sangue umano... questa sì che è vita!

tendo un enorme successo soprattutto negli Stati Uniti. La serie originale è composta da tre episodi, quindi è facile presumere che questo titolo della Nihilistic Software sia solo l'inizio di una promettente saga.
Vestirete i panni di un vampiro e dovrete affrontare tutti i problemi e le difficoltà che la vostra particolare condizione fisica comporta.
Potrete muovervi solo di notte e dovrete necessariamente trovare qualche essere umano cui succhiare il sangue per riuscire a sopravvivere. Il premio per questi sacrifici è naturalmente la vita eterna. I dettagli sulla storia non sono ancora stati rivelati. Le poche cose che si sanno è che voi vi chiamerete Christof Romuald e sarete un cavaliere nato nella vecchia Praga medievale. Oltre a voi ci sono molti altri vampiri che popolano le terre conosciute. Andando avanti nel gioco verrete coinvolti in una guerra contro altri clan capitanati da un oscuro personaggio di cui ancora non si sa nulla. La vostra avventura non si limiterà alla sola Praga, ma prevede altre ambientazioni come la Vienna del diciassettesimo secolo più Londra e New York dei giorni nostri. Sì, avete capito bene, dei giorni nostri. Infatti, visto che sarete praticamente immortali, potrete continuare nel corso dei secoli la lotta contro il vostro avversario misterioso. Pensate solo alle possibilità che un'ambientazione del genere può offrire. Camminare per le strade di New York per cercare qualche ragazza a cui succhiare il sangue necessario alla vostra sopravvivenza è un'idea che ci esalta parecchio. O magari pensate a combattimenti nella metropolitana tra creature di una potenza inaudita che cercano di celare la loro identità alla gente normale. A noi sembra davvero una grande trovata. Ci auguriamo che la Nihilistic Software riesca a sfruttare a dovere quest'ambientazione. Purtroppo le uniche foto che abbiamo potuto vedere sono quelle che riguardano l'ambientazione medievale nella città di Praga, quindi per quanto riguarda il resto del gioco non sappiamo ancora nulla.
Lo stile di gioco è quello classico dei giochi di ruolo, con l'unica differenza che qui è tutto in completo 3D. Quindi, presumibilmente, avremo qualcosa di simile a *Baldur's Gate* in tre dimensioni. Nelle vostre avventure verrete presto accompagnati da altri personaggi, formando così il classico "party" dei GdR. Le regole utilizzate sono quelle ufficiali del gioco della White Wolf e quindi i personaggi saranno caratterizzati in modo molto preciso. Lunghi momenti narrativi e combattimenti all'ultimo sangue si alterneranno (speriamo) con grande equilibrio. In effetti, il punto di forza del GDR da tavola è la sua incredibile profondità narrativa che riesce a far sentire i giocatori come veri protagonisti di un mondo fantastico e affascinante. Naturalmente anche nella versione per computer ci sarà molto spazio per la trama, ma i combattimenti e gli scontri fisici saranno sicuramente il punto cruciale del gioco. La grafica sembra davvero fantastica. I toni cupi e le ambientazioni dark-gotiche creano un'atmosfera spettrale e coinvolgente. Alcune delle foto che abbiamo visto ci hanno lasciato letteralmente a bocca aperta. La Nihilistic Software ha creato un apposito motore 3D (chiamato NOD) per questo gioco. Il NOD gestirà tutti gli effetti che adesso vanno tanto di moda come la nebbia volumetrica, i cambiamenti di luce in tempo reale, i milioni di poligoni su schermo e altre prelibatezze del genere. Purtroppo però tutta questa bellezza grafica richiede anche qualche sacrificio. Quelli che non hanno ancora una scheda 3D farebbero meglio a procurarsela velocemente perché *Vampire* funzionerà solamente in modalità accelerata. L'uscita del gioco è prevista per settembre, anche se questa data non è stata confermata ufficialmente. Le premesse per avere un capolavoro con la C maiuscola ci sono tutte. Dovremo attendere ancora qualche mese e poi potremo dare libero sfogo alla nostra cattiveria virtuale. Tremate, le creature della notte stanno per arrivare.

CINQUE DOMANDE

Logicamente anche i ragazzi della Nihilistic Soft hanno dovuto affrontare le vampiriche cinque domande di PCU.

D: I VAMPIRI ESISTONO?
R: Certo che esistono. Alcuni fanno anche parte del nostro team. Questa è una delle ragioni per cui abbiamo scelto un ufficio poco esposto alla luce del sole.

D: QUANTO CORAGGIO CI VUOLE PER LASCIARE UN LAVORO SICURO ALLA LUCAS ARTS E LANCIARSI IN UN'INIZIATIVA PERSONALE?
R: Non pensate che la vita in una grande azienda sia poi così differente...In ogni caso bisogna ammazzarsi di fatica per pochi soldi.

D: QUANDO SIETE ANDATI VIA DALLA LUCAS ARTS PER FORMARE LA NIHILISTIC SOFT, QUANTI PRODUTTORI SONO VENUTI A BUSSARE ALLA VOSTRA PORTA?
R: In effetti abbiamo deciso di abbandonare la LA senza fare troppo rumore. Abbiamo reso ufficiale la nostra decisione solo dopo aver trovato un contratto vantaggioso. In un certo senso siamo stati noi a bussare alla porta di altri e per fortuna ne abbiamo trovate molte aperte.

D: È VERO QUELLO CHE SI DICE SU GEORGE LUCAS
R: George chi?!?

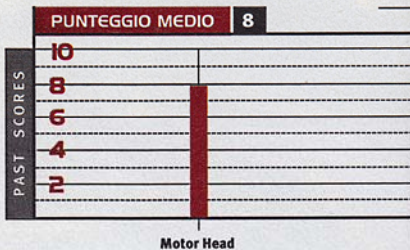
D: STATE GIÀ PENSANDO AL VOSTRO PROSSIMO PROGETTO?
R: Sì, ma se vi rivelassi qualcosa poi dovrei uccidervi...(provaci, bastardo ndr)

Ammazzate quel mostro schifoso (sotto) e poi cucinatelo a fuoco lento (sopra).

PUNTEGGIO MEDIO **8**

PAST SCORES

10
8
6
4
2

Motor Head

Rally Masters

Riuscirà la Gremlin a fare un gioco decente?

Stranamente, su PC non sono mai usciti molti titoli dedicati al rally. Oltre all'ottimo *Colin McRae Rally* della Codemasters e al bellissimo (anche se ormai vecchiotto) *Screamer Rally* dell'italiana Milestone, non ci sono altri giochi degni di nota. Questa mancanza sta finalmente per essere colmata dall'ultimo prodotto della Digital Illusion, *Rally Masters*. Questo gioco è basato su una licenza ufficiale. Infatti, prende spunto da una competizione organizzata dalla Michelin in Gran Canaria ogni Dicembre. Si tratta di un torneo che mette a confronto i migliori piloti della stagione. Si disputano una serie di gare uno contro uno a eliminazione diretta. Chi impiega meno tempo, vince. La Digital Illusion ha gentilmente pensato di concedervi la possibilità di prendere parte a questo prestigioso torneo. Grazie alla licenza ufficiale su cui si basa *Rally Masters* potrete sfidare le controparti virtuali dei più forti piloti del momento. Le vetture selezionabili sono molte e tutte basate su modelli realmente esistenti. Potrete sedervi al volante di potenti macchine a quattro ruote motrici (le famose WRC, World Rally Car) come la Subaru Impreza, la Toyota Corolla, la Ford Escort, la Mitsubishi Lancer. Inoltre, saranno disponibili anche alcuni modelli a due ruote motrici (le cosiddette Kit-car) come la Renault Meganè Maxi o la Seat Ibiza. Ogni macchina ha varie colorazioni disponibili, da quelle dei team ufficiali fino a quelle delle squadre minori. Un editor speciale vi permetterà anche di crearvi delle decorazioni personalizzate.

La Subaru Impreza è una delle macchine più veloci nel gioco.

Molto interessante è l'aggiunta di una modalità bonus una volta completato il gioco. Infatti, se riuscirete a vincere il torneo, si aprirà una gara storica. In poche parole, potrete competere con campioni del passato come Miki Biasion o Ari Vatenan. La cosa divertente è che userete le macchine di quei tempi, le famose "Gruppo B" passate alla storia come le autovetture più pericolose mai create. Questi "mostri" erano in grado di raggiungere anche 400cv, ma non avevano un telaio in grado di sopportare tale potenza. Molti piloti trovarono la morte a bordo di queste scatolette infernali. Dopo un breve periodo, la Federazione Internazionale dell'Automobilismo, ne ha decretato la fine agonistica. Infatti, venne cambiato il regolamento introducendo una serie di limiti nella costruzione delle autovetture da rally. Comunque, voi potrete provare a utilizzarle nel gioco. Sono presenti le "Gruppo B" più famose, come la Delta S4, la Audi Quattro S1, la Ford RS200, la Lancia Stratos e molte altre di cui non ci è stato ancora comunicato il nome. L'includere piloti e macchine del passato è davvero una cosa interessante. Comunque, è presente anche un'opzione campionato dove dovrete correre su vari tracciati sparsi per il mondo. Potrete gareggiare in Italia, America, Indonesia, Svezia e Inghilterra. Inoltre, per poter accedere al torneo *Rally Masters* e così sbloccare la modalità Bonus, dovrete necessariamente classificarvi entro i primi otto alla fine del campionato. Da quello che abbiamo visto, questo gioco promette faville. La grafica è veramente incredibile. Le texture sono di una qualità eccellente e i modelli 3D delle autovetture sono estremamente realistici. Bellissimi anche gli effetti di luce e l'effetto polvere che si alza dietro la vettura. Inoltre, gli stupendi fondali hanno numerosi elementi animati (come i rami degli alberi mossi dal vento). Sicuramente, per quanto riguarda il lato grafico, i ragazzi della Digital Illusion hanno fatto un ottimo lavoro. Speriamo solo che il modello di guida sia divertente e realistico come quello di *Colin McRae Rally*. Un'altra caratteristica fantastica è che questo gioco supporta anche il multiplayer. Fino a otto giocatori potranno scontrarsi via Internet o rete locale. È previsto anche lo split-screen per consentire a due piloti di sfidarsi contemporaneamente sullo stesso computer. *Rally Masters* sembra essere un vero capolavoro! Se i programmatori non commetteranno grossi errori nella realizzazione del modello di guida, allora preparatevi a mettere la mani sul gioco di rally definitivo.

Una Skoda Felicia che spicca il volo su un dosso...bello eh?

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Digital Illusion
EDITORE →	Gremlin Interactive
DATA D'USCITA →	Primavera/Estate '99
SUPPORTO 3D →	Direct3D, Glide

LIVELLO D'INTERESSE

INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

Se solo la giocabilità di *Rally Masters* sarà pari alla sua grafica, ci troveremo di fronte a un capolavoro.

PUNTO INTERROGATIVO

Dopo quel capolavoro di *Colin McRae Rally* sarà difficile riuscire a creare un modello di guida altrettanto realistico e gratificante.

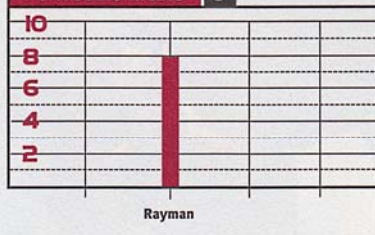
PUNTO E BASTA

Le simulazioni di rally su PC sono poche. Se questo gioco è fatto bene come sembra, potrebbe avere un grosso successo.

Durante una gara di rally vengono investiti una media di 20 poveri animali: tutto ciò è molto crudele

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO | 8

10 8 6 4 2

Rayman

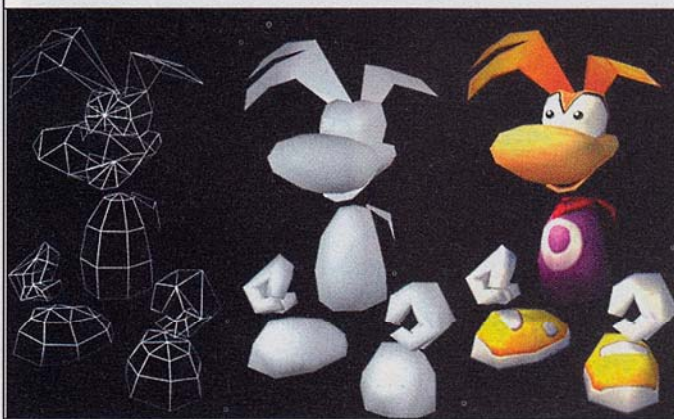
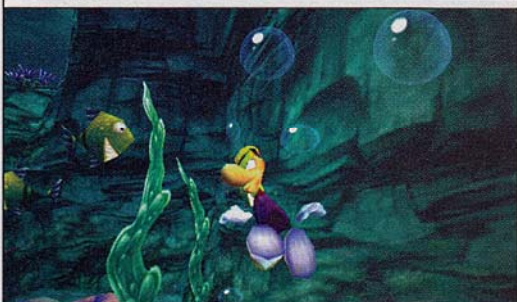
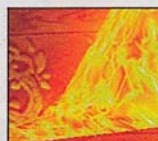
Rayman 2

L'eroe più idiota della storia dei videogiochi è tornato

Ci sono giochi che cambiano totalmente il modo di vedere l'intrattenimento videoludico. Anche se noi di PCU non nutriamo un particolare interesse nei confronti delle console (forse solo Sergio è davvero appassionato di queste simpatiche scatolette), dobbiamo ammettere che uno di questi capolavori è apparso proprio sul Nintendo 64. Ci stiamo ovviamente riferendo a *Mario 64*, un titolo che ha segnato una svolta fondamentale nel genere platform, cioè l'arrivo della terza dimensione. Anche *Rayman* (il platform 2D che ha lanciato la Ubi Soft) decide di seguire la strada aperta dall'idraulico baffuto e si presenta in questo seguito in un nuovo vestito, completamente in 3D. Il motore che muove *Rayman 2* è impressionante e il livello grafico che questo gioco riesce a raggiungere lascia davvero a bocca aperta. *Rayman 2* è un gioco immediato ed estremamente divertente. Dovrete muovere il vostro amato personaggio in mondi fantasiosi pieni di nemici, ostacoli e piattaforme su cui saltare. Il nostro amato *Rayman* sarà in grado di compiere tutta una serie di nuovi movimenti che gli permetteranno di muoversi nei fondali tridimensionali. Adesso potrete correre, saltare, volare e addirittura spostarvi lateralmente come nei più classici sparatutto in soggettiva. Come succedeva già nel primo episodio, potrete anche utilizzare una serie di fantasiosi veicoli che vi permetteranno di affrontare alcune sezioni speciali del gioco. Per esempio, è divertentissimo il livello in cui cavalcate una piccola astronave in un'ambientazione chiaramente ispirata all'attacco alla Morte Nera in "Guerre Stellari". Evitando i raggi laser degli avversari dovrete infilarvi in questa specie di canale dentro la base spaziale nemica. Davvero troppo divertente. Le ambientazioni previste sono moltissime e variano dalla classica foresta del primo *Rayman* fino a livelli subacquei e vulcanici. Come nel precedente episodio, nel corso dell'avventura potrete acquisire una serie di poteri speciali che vi consentiranno di volare e addirittura di sparare palle di fuoco (o qualcosa di molto simile). Saranno presenti anche i classici scontri con i nemici di fine livello, con l'unica differenza che adesso questi mostri sono enormi e che il combattimento si svolge all'interno di un ambiente in 3D. Da quello che abbiamo visto, la cosa che più ci ha

Questa simpatica creatura sembra essere nostra amica. Notate l'espressione idiota.

impressionato in *Rayman 2* è l'incredibile grafica. Il motore 3D è qualcosa di fenomenale. I poligoni presenti sono tantissimi, la qualità delle texture è a dir poco impressionante e gli effetti luce sono degni del miglior sparattutto in soggettiva. Chiaramente avrete bisogno di una scheda acceleratrice 3D dell'ultima generazione (oltre a un PII veloce) per riuscire a godere pienamente di tutte queste meraviglie grafiche. Vi assicuriamo però che tanta bellezza ripagherà pienamente (forse) la spesa fatta per acquistare la vostra amata Voodoo 2 (o magari Voodoo 3).

Il gioco ormai è in un'avanzata fase di sviluppo e non dovrebbe mancare molto alla sua uscita. Probabilmente vedremo *Rayman 2* sugli scaffali dei negozi il prossimo autunno. Quindi preparate il joypad perché ci sarà da divertirsi. La Ubi Soft ormai non ne sbaglia più una e siamo sicuri che questo nuovo titolo sarà un successo in tutto il mondo, sia di vendite che come qualità. Vedremo nei prossimi mesi se abbiamo ragione.

Ecco Rayman in tutto il suo splendore. Indubbiamente è uno dei personaggi più simpatici mai apparsi in un videogioco.

La grafica di questo gioco è davvero strepitosa. Dovreste vedere l'effetto dell'acqua in movimento.

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Ubi Soft
EDITORE →	Ubi Soft
DATA D'USCITA →	Estate/Autunno '99
SUPPORTO 3D →	Glide, Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE

INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

Grande grafica e grande giocabilità. *Rayman 2* non poteva essere più bello.

PUNTO INTERROGATIVO

Rayman 2 nasce per le console. Questa caratteristica lo rende meno adatto per il mercato PC. Comunque siamo convinti che sarà un successo, senza dubbio.

PUNTO E BASTA

La Ubi Soft è una delle migliori software house del momento. Ultimamente non ne sta sbagliando una. Probabilmente non sbaglierà neanche questa volta.

Secondo la leggenda il personaggio di Rayman è ispirato a una melanzana...

Oni

Riuscirà Kinoko a farci dimenticare Lara Croft?

Gli anime giapponesi sono un affare complicato. I film vanno incredibilmente bene, i fumetti vendono e i personaggi hanno dato vita a una serie interminabile di giochi su console. Eppure nel mondo PC non sono ancora riusciti ad avere successo. La Bungie è famosa per riuscire a innovare generi che ormai sembrano finiti (chiedete a un qualsiasi possessore di Mac che abbia giocato a *Marathon*). *Myth* è stata un'interessante interpretazione del genere degli strategici e adesso arriva *Oni*, un arcade/adventure in terza persona decisamente originale. Ispirandosi al fantastico *Appleseed*, il team di sviluppo della Bungie West Coast si è messo a lavorare su questo progetto fin dal lontano aprile 1997. Da gennaio 1998 il gioco ha iniziato a prendere forma e i responsabili delle animazioni sono riusciti a creare la protagonista del gioco, Kinoko. Secondo i programmatori la scelta di usare una donna come fulcro della storia è dettata da esigenze di agilità e velocità. Non ci crediamo molto, ma non importa...

Un paio di architetti professionisti sono incaricati della progettazione dei livelli di *Oni*.

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Bungie West
EDITORE →	Bungie
DATA D'USCITA →	Autunno '99
SUPPORTO 3D →	Glide, Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE

INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

Un impressionante motore grafico e un'intelligenza artificiale di primo livello rendono questo titolo decisamente interessante.

PUNTO INTERROGATIVO

Non è facile far accettare agli utenti PC un'ambientazione da manga giapponese. I titoli della Bungie sono sempre stati un successo di critica, ma non di vendite.

PUNTO E BASTA

Le ambientazioni tipiche dei fumetti del Sol Levante sembrano andare di moda (*Shogo*, *Slave Zero*). *Oni* potrebbe trarne vantaggio.

RAGAZZE CHE SANNO IL FATTO LORO

Siamo assolutamente a favore dei personaggi femminili forti all'insegna del "girl power" (soprattutto quando sono carine). Questa è una lista di ragazze che potrebbero fare qualcosa d'importante oltre a essere belle.

Buffy

Thelma & Louise

Simona Ventura

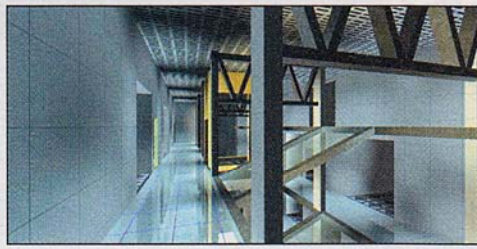
BUFFY LA CACCIATRICE DI VAMPIRI
CREDENZIALI "GIRL POWER" → Uccide i vampiri, anche se si tratta di piccoli bambini dal cuore d'oro.
CREDENZIALI "MEN POWER" → Quando la trasmetteranno sulla Fininvest vi accorgerete per quale ragione questa serie ha tanto successo in America: le curve delle protagoniste!

THELMA E LOUISE
CREDENZIALI "GIRL POWER" → Hanno umiliato, picchiato e ucciso tutti gli uomini ignoranti presenti sulla faccia della Terra.
CREDENZIALI "MEN POWER" → Thelma è leggermente troppo vecchia per i nostri gusti, ma Louise e le nostre fantasie erotiche ci fanno presto dimenticare questo problema.

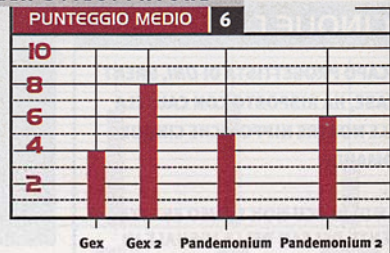
SIMONA VENTURA
CREDENZIALI "GIRL POWER" → Ha presentato con successo uno dei più bei programmi di tutti i tempi, "Le lene" su Italia Uno. Inoltre ha un fisico che utilizza solo per "scopi" benefici.
CREDENZIALI "MEN POWER" → Dicono che sia intelligente, che sia una ragazza indipendente e moderna. Dicono che sia umile e acculturata. Ma con un corpo così, a noi che cavolo ce ne frega?

CINQUE DOMANDE

IL CAPO PROGETTISTA DI *ONI*, BRENT PEASE, HA RISPOSTO CON CAUTELA ALLE NOSTRE NIPPONICHE CINQUE DOMANDE.

D: NOI DI PCU NON SIAMO ESATTAMENTE DEI FAN DELLA VISUALE IN TERZA PERSONA. PERCHÉ DOVREBBE FUNZIONARE CON *ONI*?
R: Io credo che il discorso si riduca al fatto che nessun titolo in terza persona è mai riuscito a raggiungere la perfezione e l'immediatezza dei controlli di un prodotto con visuale in soggettiva. Non credo che esistano altri titoli in terza persona che abbiano usato l'interpolazione nelle animazioni. Il punto di forza di *Oni* è proprio questo. Quando vedrete Kinoko sferrare un calcio dopo una capriola laterale e poi eseguire fluidamente un salto all'indietro, capirete a cosa mi riferisco.
D: QUANTI FILM ANIME AVETE VISTO DURANTE LO SVILUPPO DI *ONI*?
R: Tutti. Non stiamo scherzando. Il capo artista era in Giappone durante le vacanze e ha scritto una breve lista di film e serie televisive di anime che secondo lui sono i migliori:
1: Evangelion – Tutte le serie TV e i film.
2: Cowboy BePop – Una delle migliori serie televisive attualmente in circolazione in Giappone.
3: Tri-Gun – La serie TV. Vash è il mio eroe preferito.
4: Gao Gai Gar – Un programma per bambini ma le animazioni dei personaggi sono assolutamente spettacolari!
5: Macross Plus e il resto dei film su Macross.
6: Nadesico (Ruri è uno dei personaggi migliori dello show).
7: Bubblegum Crisis & AD Police – Non vedo l'ora di poter vedere la nuova serie (notate che la AIC, la casa produttrice di "Bubblegum Crisis", è anche quella che ha fatto le scene d'intermezzo di *Myth II*).
8: Urusei Yatsura (in Italia Lamù) – Sia la serie TV che i fumetti. La protagonista poteva volare e aveva degli splendidi capelli verdi/blu. Un bikini tigrato e stivali completavano il tutto.
D: QUAL È IL MIGLIORE?
R: Anche se ci piacerebbe rispondere con un titolo oscuro e misterioso che conosciamo solo noi, la verità è che *Ghost In The Shell* è il migliore in assoluto.
D: IL MOTORE DEL GIOCO È STATO PROGETTATO PER ESSERE SFRUTTATO SOLO DA *ONI* O AVRÀ ANCHE SVILUPPI FUTURI?
R: È nato solo ed esclusivamente per *Oni*. Inoltre almeno per il momento non abbiamo intenzione di pubblicare tool di sviluppo per il nostro motore grafico. I nostri architetti continuano a progettare i livelli con un CAD.
D: AVETE PREVISTO ALTRI STILI DI MULTIPLAYER OLTRE AL CLASSICO DEATHMATCH (E SI POTRÀ GIOCARE SU BUNGIE.NET)?
R: Sì, anche se è ancora troppo presto per dare una risposta definitiva. Ci sarà una modalità chiamata King of The Hill, probabilmente anche un Capture The Flag e forse un nuovo stile di gioco su cui stiamo ancora lavorando.

Come in ogni anime che si rispetti, i personaggi sono tutti motivati da traumi psicologici interiori. Infatti nella lingua del Sol Levante "Oni" significa "fantasma" o "demone". Naturalmente questa caratteristica permette di inserire nella trama colpi di scena e imprevisti che ricreano l'atmosfera dei cartoni animati e dei film nipponici. La caratteristica più interessante di *Oni* è la fluidità del sistema di animazioni e il combattimento corpo a corpo simile a quello di un beat'em up classico. Kinoko potrà eseguire centinaia di tecniche di combattimento differenti per mettere KO gli avversari. Grazie a un particolare sistema di gestione dei movimenti si potrà correre, saltare, rotolare in avanti ed estrarre l'arma in un unico fluido movimento. Da quello che abbiamo potuto vedere questa caratteristica ci sembra assolutamente innovativa. Logicamente la bella Kinoko potrà usare anche alcune armi (il numero e la varietà devono ancora essere stabiliti). Le missioni richiederanno un'attenta pianificazione strategica, ma l'azione e i combattimenti rimarranno sempre il cuore di *Oni*. In certe occasioni sarà fondamentale la vostra potenza di fuoco, ma attualmente la Bungie sta ancora lavorando per affinare il sistema di puntamento in modo da assicurare che la visuale in terza persona sia d'aiuto e non d'impaccio al giocatore. Visto che in molte situazioni sarete a corto di munizioni o dovrete muovervi senza farvi scoprire, i combattimenti corpo a corpo saranno la vostra risorsa più preziosa. L'intelligenza artificiale dei nemici è uno degli aspetti su cui la Bungie ha investito più tempo. Un sofisticato sistema creato dai programmatori permette a ogni avversario di agire e muoversi in maniera differente a seconda delle mosse di Kinoko e in base a quello che fanno gli altri nemici. Questa caratteristica funzionava perfettamente (e molto realisticamente) già nella demo che abbiamo provato.
La parte grafica sembra molto curata, soprattutto per quanto riguarda gli effetti di luce di cui la Bungie va molto fiera. Visto che in molte missioni dovrete agire in silenzio e senza farvi notare, creare ambienti oscuri e gestire al meglio le luci è un elemento fondamentale per avere successo. Per rendere ancora più realistica e coinvolgente l'ambientazione, nel mondo di *Oni* saranno presenti anche alcuni personaggi di contorno. Alcuni compagni verranno in aiuto di Kinoko quando questa si trova in situazioni difficili. Questo non accadrà troppo spesso, anche perché le mosse della bella e letale protagonista saranno talmente varie e potenti che potrete uccidere facilmente qualunque nemico. Le nostre mani da videogiocatori nippofili sono già in fermento, ma dovremo aspettare fino a settembre per metterle sulla versione definitiva.

Anche se non è previsto un sistema di danni particolare, colpire il nemico alla testa farà decisamente più male.

Combattimento classico a base di corporazioni malvagie unite contro l'eroe di turno.

Legacy of Kain

Un altro adventure in terza persona prodotto dai creatori di Lara Croft

Se possedete una PlayStation, siamo sicuri che conoscete il nome di Kain. Questo personaggio era il protagonista di *Legacy of Kain*, una bellissima avventura comparsa sulla console di mamma Sony più di un anno fa e poi convertita con scarso successo di vendite anche sui nostri PC. Ora la Eidos sta per pubblicarne il seguito, il cui sviluppo è stato affidato ai ragazzi della Cristal Dynamics.
Soul Reaver è un adventure con visuale in terza persona alla *Tomb Raider*. Il protagonista è un vampiro di nome Raziel, che molto simpaticamente decide di tradire il suo temibile imperatore. Dovete sapere infatti che al termine del primo episodio (dove voi usavate proprio Kain), il vampirello riusciva a fondare un impero per spargere terrore e paura indisturbato. Raziel è uno dei suoi luogotenenti. Dopo l'apparizione di uno strano essere chiamato "The Elder", verrete a conoscenza della situazione di un popolo misterioso, i Dark Gods, che è alla ricerca di una terra in cui vivere. Questa gente offre a Raziel poteri immensi in cambio di un aiuto nella loro missione. Voi chiaramente accettate e qui inizia la battaglia contro il malefico Kain (non che voi siate un pezzo di pane...).
Le differenze rispetto al primo *Legacy of Kain* sono tantissime, tanto da poter tranquillamente dire che l'unico elemento che lega i due prodotti è il nome nel titolo. Infatti adesso la grafica è completamente in 3D e quindi la visuale dall'alto del primo episodio è stata definitivamente accantonata. Questa nuova caratteristica permette al vostro personaggio di usare tutta una serie di nuove mosse, tra cui saltare, correre, arrampicarsi e nuotare. Anche i combattimenti sono stati completamente rivoluzionati. Adesso potrete fissare la visuale sul vostro avversario premendo un semplice tasto. In questo modo potrete schivare e attaccare con estrema facilità senza rimanere disorientati dall'ambientazione tridimensionale. Ogni volta che sconfiggete un nemico potrete succhiare la sua anima, aumentando in questo modo i vostri poteri.
Sono previste tutta una serie di sequenze di intermezzo tra un livello e l'altro che spiegheranno meglio lo svolgimento della trama e vi porteranno a conoscenza di eventi imprevisti. Durante il vostro cammino incontrerete anche personaggi di supporto con i quali potrete parlare e scambiarvi oggetti.
Anche se questo *Soul Reaver* è progettato per girare su una PlayStation, macchina nettamente meno potente rispetto a un PC, dobbiamo ammettere che la conversione è davvero ottima. La grafica sfrutta appieno tutte le schede dell'ultima generazione, con personaggi dettagliati, ambienti enormi ed effetti di luce davvero incredibili (molto bello quello dell'acquisizione dell'anima nemica).
Come avrete capito siamo di fronte a un possibile capolavoro. Nonostante la visuale in terza persona, siamo rimasti positivamente impressionati. *Legacy of Kain: Soul Reaver* dovrebbe uscire a giugno salvo imprevisti, per cui aspettatevi una recensione sul prossimo numero.

La vostra arma principale sono gli artigli che come vedete sono decisamente efficaci.

I personaggi sono molto dettagliati, anche se avremmo gradito qualche poligono in più.

Combattere contro un solo nemico è un gioco da ragazzi.

INFORMAZIONI

SVILUPPO → Cristal Dynamics
EDITORE → Eidos
DATA D'USCITA → Giugno '99
SUPPORTO 3D → Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE

INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

Un nuovo modo di interpretare gli arcade/adventure in terza persona. E soprattutto un personaggio principale davvero ben caratterizzato.

PUNTO INTERROGATIVO

Soul Reaver nasce per le console. Speriamo che i programmatori si rendano conto che noi utenti PC abbiamo un modo diverso di vedere i videogiochi.

PUNTO E BASTA

Trama accattivante, grafica da sballo e un'ambientazione cupa e originale potrebbero rendere *Soul Reaver* uno dei successi dell'anno.

RECENSIONI

No 3D?

Preparatevi alla vendetta della grafica bidimensionale!

Il nome di questa rivista è PCUltra (per lo meno la maggior parte delle volte), e siamo orgogliosi di poter recensire giochi "a massima velocità". Allora vi starete chiedendo: "Ohibò, perché diavolo state dedicando così tanto spazio a titoli che non prevedono l'accelerazione 3D neanche a pagamento?". Ottima domanda. Sfortunatamente non tutti gli sviluppatori sfruttano le potenzialità delle nuove schede 3D e anche se non siamo d'accordo con queste persone, un bel gioco rimane pur sempre un bel gioco (si fa per dire...). Passiamo tutto il tempo a massacrare qualcuno On-Line con *Quake II*, *Tribes* o *Starcraft*, però una partitina a *Sim City 3000* dobbiamo farla perché ce l'ha ordinato il dottore (...lo psichiatra, ndr). Continueremo a recensire ogni tipo di gioco che vi possa interessare, sia 2D, 3D o addirittura 4D.

BASTA DUBBI

Visto che logicamente ci focalizziamo sui titoli più importanti, è chiaro che non abbiamo la possibilità di recensire ogni gioco che esce per PC. Per questa ragione eccovi in poche parole la nostra opinione su dei giochi che non abbiamo recensito.

GIOCO	COMMENTO
TUTTE LE SCHIFEZZE SONO STATE RECENSITE NELLE PAGINE 26-30. GRAZIE.	

NUMERI CHE CONTANO

Senza difetti. Perfetto! Meglio di quel sogno erotico con Anna Falchi e Alessia Merz.

Un vero classico. Un gioco eccellente che vale i soldi spesi.

Un gran gioco con alcuni piccoli difetti non importanti ai fini del divertimento.

Un gioco buono a cui manca quell'idea in più per renderlo veramente imperdibile.

Un gioco che si alza sopra la media grazie allo stile o alla giocabilità.

Mediocre! Questo gioco non ha alcun difetto particolare se non quello di essere banale.

Un gioco non propriamente orribile, ma comunque tendente allo schifo.

Ok, in questo gioco forse ci sarà qualche elemento valido, comunque è una schifezza.

Orrore! Tenetevi alla larga da questa immondizia, a meno che non vi piaccia bere l'acqua del cesso.

Completa merda! In altre parole fa davvero ma davvero schifo.

KILLER GAME

Qualsiasi titolo che riceve un voto tra 9 e 10 può fregiarsi di questa prestigiosa onorificenza. Quando vedete il marchio **PCU** Killer Game, sapete che quello è un gioco da acquistare. Solo i veri classici si meritano questo stato di elite, quindi non lo vedrete molto spesso.

SUICIDIO

Se esiste un marchio per i giochi davvero belli, allora è necessario farne uno per quelli schifosi. Per guadagnarsi questo infamante bollino, bisogna riuscire a prendere 1 o 2. State alla larga da questi giochi a tutti i costi o non siete degni di acquistare **PCU**.

PERIFERICHE NECESSARIE > >

Questa serie di simboli vi aiuteranno a capire quali sono le periferiche necessarie per giocare alla grande con i vari titoli recensiti. Sono inclusi solo gli accessori che realmente migliorano l'esperienza di gioco; essere solo compatibile non è abbastanza. Se non vedete nessuna icona, allora quella particolare espansione non serve a molto su quel gioco.

 TILT

 SUONO 3D

 GAMEPAD

 MULTIPLAYER

 VOLANTE

 FORCE FEEDBACK

 JOYSTICK

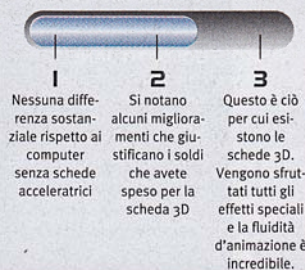
PRESTAZIONI 3D > >

Questo sistema di votazione serve per valutare le prestazioni del gioco sulla vostra scheda acceleratrice 3D. Ogni titolo viene provato sulle quattro schede 3D più importanti per renderci conto di quali siano le reali differenze di prestazione. Basiamo le nostre votazioni sulla risoluzione grafica, sulla fluidità d'animazione e sulle prestazioni generali in modo da darvi un'idea di come girerà il gioco sulla vostra scheda 3D.

(Nota: Le prestazioni possono variare a seconda della marca della scheda e della configurazione del vostro sistema)

PRESTAZIONI 3D

TIPO PROCESSORE 3D

1	2	3
Nessuna differenza sostanziale rispetto ai computer senza schede acceleratrici	Si notano alcuni miglioramenti che giustificano i soldi che avete speso per la scheda 3D	Questo è ciò per cui esistono le schede 3D. Vengono sfruttati tutti gli effetti speciali e la fluidità d'animazione è incredibile.

VOTAZIONI > >

La nostra scala di valori va da 1 a 10! Niente punti decimali o niente oscure percentuali, ma solo un voto diretto che va subito al punto. Prima di recensire i giochi, li proviamo per molte ore testandoli su sistemi differenti e con diverse schede 3D. Per essere più obbiettivi, tutti i nostri redattori provano addirittura i giochi sotto l'influenza di varie droghe e alcolici. Alla fine diamo un voto drastico e assolutamente irrevocabile. Noi amiamo i videogiochi e cerchiamo sempre di trovare il lato positivo, ma se ci troviamo di fronte a un mucchio di rifiuti non nasconderemo la nostra rabbia dietro simpatiche frasi di circostanza e non permetteremo ai nostri lettori di sprecare i loro soldi. Nelle nostre recensioni potrete contare sull'onestà, su un'analisi completa e magari anche su qualche risata. E se qualche software house si offende, sono solo problemi loro!

GRAFICA

Qualità del rendering, fluidità d'animazione ed effetti speciali usati contribuiscono a creare un'esperienza di gioco sempre più coinvolgente.

SUONO

Effetti sonori e musica appropriata sono capaci di trasformare un buon gioco in un grande gioco.

LONGEVITÀ

Per quanto tempo sarete occupati a giocare con questo titolo?
Più lungo è, più gusto c'è!

DESIGN

La spina dorsale del gioco. Qui misuriamo la validità dell'idea dietro la creazione dei personaggi, delle armi, dei livelli e delle missioni.

PUNTEGGIO

Ai grafici di PCU piacerebbe fare la recensione delle ragazze dei redattori di PCU

SVILUPPO ···> 3DO	
EDITORE ···> 3DO	
RICHIESTO ···> P133, 16MB RAM, CD-ROM 4x, scheda video compatibile DirectX	
IDEALE ···> P200MMX, 32MB RAM, 149MB su disco rigido e tanta pazienza	

Army Men II

I soldatini sono tornati più cattivi che mai

PRESTAZIONI 3D

Non serve nessuna scheda acceleratrice da nove milioni di dollari per far funzionare questo *Army Men II*. In pratica vi basta un processore decente e 32MB di memoria per stare tranquilli. Comunque la grafica fa piuttosto pena, quindi è normale che non ci voglia un computer potente per farlo girare.

SOLDATI FAMOSI

Anche se *Army Men II* non è certo un titolo con un'ambientazione realistica, ci sembrava giusto rendere omaggio a quei soldati che hanno in qualche modo cambiato la storia del nostro amato Pianeta. Ecco alcuni esempi.

SOLDATO JANE
L'intraprendente Demi Moore veste i panni di un soldato senza macchia e senza paura. A giudicare dalla bellezza di questo film, preferivamo Demi in *Streaptease*, film decisamente più adatto alle sue caratteristiche.

PALLA DI LARDO
No, non è Galeazzi, ma uno dei protagonisti del meraviglioso *Full Metal Jacket*. La sua espressione deformata dalla follia ci ricorda alcuni elementi della redazione di PCU dopo una serata al pub.

SOLDATO RYAN
A parte l'estrema violenza della scena iniziale, il film è la solita storiella di guerra. Fino alla fine abbiamo sperato che quel fighetto di Matt Damon saltasse in aria su una mina anticarro.

Diciamolo subito: il primo *Army Men* era un gioco davvero squallido. Anche se l'idea di base era buona, alcuni difetti nella realizzazione lo rendevano una vera delusione. Veder combattere dei soldatini giocattolo in ambienti reali come cucine, salotti e camere da pranzo era una cosa decisamente insolita e divertente. Nascondersi dietro una confezione di ketchup e squagliare un nemico col lanciafiamme dava delle grosse soddisfazioni. Ma la grafica era di basso livello, e anche l'interfaccia di gioco era confusionaria e difficile da gestire. Con questo secondo capitolo la 3DO cerca di porre rimedio ai suoi errori. In *Army Men II* dovrete prendere il comando di un gruppo di soldatini e riuscire a portare a termine una serie di missioni di difficoltà crescente. Le ambientazioni sono più varie rispetto al capitolo precedente. Oltre al mondo reale dovrete anche affrontare le insidie dell'universo parallelo da cui provengono i diabolici pupazzetti di PVC. Per esempio, nel mondo reale dovrete farvi largo tra cucine, camere da letto e giardini. In questo caso sarete talmente piccoli che dovrete stare attenti anche agli scarafaggi o a non passare sopra ai fornelli accesi. Nell'universo parallelo da cui provengono i soldatini tutto assume una dimensione più realistica e le missioni assomigliano a quelle di *Commandos* piuttosto che a quelle di *Toy Story*. La vostra squadra all'inizio sarà composta da quattro soldati, ma andando avanti nel gioco potrete reclutarne altri. Rispetto al primo *Army Men*, l'interfaccia di gioco è notevolmente migliorata. Usando i due tasti del mouse in combinazione con la tastiera avrete il totale controllo dei vostri coraggiosi bambocci di plastica. Difendere, attaccare, inginocchiarsi, sparare sono tutte azioni che adesso richiedono al massimo un paio di click. Ogni soldato ha una propria dotazione di base che comprende un fucile e le munizioni necessarie per fare una strage. Disseminate nei vari livelli troverete delle casse con dentro nuove armi e altri bonus. Tra gli strumenti di morte vi segnaliamo il bazooka, il lanciafiamme e le immancabili granate. Inoltre, sono previsti anche bonus classici come i kit di soccorso per curarvi le ferite e giubbotti antiproiettile che vi renderanno invincibili per qualche tempo. Dal punto di vista grafico i miglioramenti non sono stati molti. La definizione degli ambienti è molto superficiale e non c'è alcuna cura per i dettagli. Al contrario il sonoro è particolarmente coinvolgente. Per quanto riguarda la longevità tutto dipende da quanto vi possa interessare prendere i comandi di un manipolo di soldati giocattolo che combattono tra cucchiaini e tazze da caffè. Se riuscite a chiudere un occhio su tutti questi difetti, forse questo gioco potrà offrirvi qualche ora di sano divertimento. Sicuramente la 3DO ha fatto un enorme passo avanti rispetto al primo episodio, ma dovranno lavorare ancora molto per raggiungere la sufficienza. Gli amanti del genere strategico puro faranno bene a stare alla larga da questo titolo, mentre chi apprezza un sistema di gioco più incentrato sull'azione potrà avere qualche soddisfazione.

Dobbiamo riuscire a trovare i fili necessari per riparare questa stazione radio.

Dobbiamo riuscire a liberare questo nostro compagno. Se ci riusciamo, avremo un simpatico bazooka su cui contare.

GRAFICA
Non ci siamo. Poco definita, poco dettagliata, poco tutto.

SUONO
Bella la colonna sonora, decente tutto il resto.

LONGEVITÀ
Le missioni sono tante, anche se il sistema di gioco stanca presto.

DESIGN
Un'idea originale realizzata in maniera approssimativa.

PUNTEGGIO 5

O.K.
- Idea Originale
- Bella la colonna sonora
- Divertente (per un po')

K.O.
- Grafica non al passo coi tempi
- Alla lunga ripetitivo
- Manca il sangue dei soldatini giocattolo

SVILUPPO ⟶ Atomic Games	
PRODOTTO ⟶ Microsoft	
REQUISITI ⟶ P133, 32MB RAM, 60MB su disco rigido, CD-ROM 4x	
IDEALE ⟶ P200, 64MB RAM, "Guida completa alla Guerra" di Emilio Fede, casa editrice "I Libri della Nonna"	

Close Combat III: The Russian Front

La Seconda Guerra Mondiale secondo Microsoft

PRESTAZIONI 3D

CCIII ci dimostra che spesso non è necessario spendere i propri risparmi per procurarsi una scheda 3D dell'ultima generazione. Tutto quello che questo gioco può offrirvi è una dettagliata grafica in SVGA che non necessita di alcun acceleratore grafico.

Questo è ciò che noi di PCUltra chiamiamo una vittoria schiacciante.

Quando Hitler decise di attaccare la Russia il 22 giugno del 1941, iniziò la più lunga e sanguinosa fase della Seconda Guerra Mondiale. Durante i quattro anni di questa campagna militare morirono circa 3 milioni di soldati tedeschi, mentre i morti tra le fila russe, compresi i civili, superarono addirittura i 40 milioni. Comunque questo nuovo gioco di strategia non è incentrato sui numerosi combattimenti di massa che hanno caratterizzato quella guerra. L'obiettivo di *CCIII* è di simulare fedelmente le battaglie tra piccole squadre di soldati, per la conquista di una strada o di un paio di colline. Tuttavia, bisogna ammettere che questo prodotto riesce in qualche maniera a farvi capire quali atrocità abbia portato la Seconda Guerra Mondiale. Anche se il titolo della Microsoft è principalmente un prodotto di intrattenimento per "famiglie", il suo realismo, a volte, è davvero impressionante.
Le numerose opzioni sono uno dei punti di forza di *CCIII*. Tra le varie modalità presenti ne troverete sicuramente una adatta al tempo e all'impegno che vorrete dedicare a questo gioco. Se andate di fretta potrete lanciarvi in una delle 27 missioni singole, oppure provare una delle 16 Hystorical Operation (mini-campagne composte da un piccolo numero di missioni collegate tra loro). Se avete molto tempo a disposizione, potrete avventurarvi in una delle 15 campagne militari che coprono diversi anni di guerra simulata.
Come ultima scelta c'è la Grand Campaign che vi permette di guidare le vostre truppe per tutta la durata del conflitto in Russia. Come è facile capire da queste caratteristiche, *CCIII* è un titolo che può vantare una longevità davvero da primato. Tanto per darvi un'idea, le singole missioni richiedono da 30 minuti fino a due ore per essere portate a termine.
Prima di ogni battaglia potrete decidere quali unità acquistare. La vostra disponibilità economica varierà in funzione del grado militare che avete raggiunto e del periodo storico in cui vi trovate. Dopo aver scelto uomini e mezzi, dovrete posizionarli sul campo di battaglia.
Le battaglie si svolgono in tempo reale, quindi sarete voi con l'aiuto del vostro fido mouse a determinare il successo o la sconfitta delle vostre truppe. Fortunatamente l'intelligenza artificiale di *CCIII* è di altissimo livello e i vostri uomini sapranno sempre cosa fare anche quando non ricevono ordini da voi. Inoltre sono dotati di un certo istinto di sopravvivenza. Se provate a ordinargli di attaccare un carro armato russo usando solo degli squallidi fucili, state tranquilli che vi manderanno a quel paese.
Le mappe di *CCIII* sono circa tre volte più grandi di quelle viste nei precedenti titoli della serie. Tutto questo contribuisce ulteriormente ad aumentare il realismo di questo gioco. Con oltre 60 tipi di soldati differenti, 100 armi e circa 80 veicoli di ogni tipo, non saprete mai cosa dovrete affrontare nella battaglia successiva. Se aggiungete il completo supporto per il multiplayer (sia via Internet che su rete locale) e un editor di mappe praticamente perfetto, vi renderete conto perché *CCIII* può essere considerato il paradiso di ogni fan di wargame.

Il combattimento da un edificio all'altro è affascinante, ma davvero molto difficile.

Mai sottovalutare l'efficacia del fuoco incrociato.

GRAFICA
Incredibile cura del dettaglio, perfetto uso dei colori e ambienti molto realistici.

SUONO
Effetti delle armi molto credibili e urla dei poveri soldati in fin di vita. Cosa volete di più da un gioco?

LONGEVITÀ
Praticamente infinita. Se vi piace questo genere ci giocherete davvero per molto tempo.

DESIGN
Ottima la fedeltà storica del gioco. Viene ricreato accuratamente uno dei conflitti più sanguinosi della Seconda Guerra Mondiale.

PUNTEGGIO 8

O.K.
- Molte unità disponibili
- Grande longevità
- Estremamente realistico

K.O.
- A volte è troppo difficile
- Interfaccia complicata da padroneggiare
- A volte le truppe si arrendono senza ragione

La Russia si unì agli Alleati l'8 Agosto 1945, proprio quando le sorti della guerra erano già decise...

SVILUPPO ⇢ New World Computing	
PRODOTTO ⇢ 3DO	
REQUISITI ⇢ P133, 16MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB su disco rigido	
IDEALE ⇢ PII 233, 64MB RAM, 200MB su disco rigido	

Heroes of Might and Magic III

Il Paradiso di ogni stratega!

PRESTAZIONI 3D

Questo gioco non necessita di alcuna scheda acceleratrice e girerebbe tranquillamente anche su un 386 a 13 Mhz. Per questo motivo abbiamo deciso di inserire in questo box la prima lezione di "Spagnolo per tutti", così faremo contente tutte le vostre mammine. Ripetete con noi: "Te quiero mucho". Tradotto vuol dire: "Anche i conigli hanno un'anima". Fine della prima lezione di "Spagnolo per tutti".

Ok, lo ammettiamo! Quando in redazione è arrivata la versione finale di *Heroes of Might and Magic III*, c'è stata una rissa per decidere chi avrebbe provato il gioco. Normalmente queste cose succedevano solo per gli spara-tutto in soggettiva come *Half Life* e *Quake II*, ma ultimamente sono usciti un paio di strategici a turni veramente stupendi. Il titolo della 3DO è uno tra questi.
Una volta questo genere di giochi era sinonimo di noia, grafica rivoltante e sistema d'interfaccia disgustosamente complicato. Ora le cose sono decisamente cambiate. *Heroes of Might and Magic III* vi conquista subito grazie alla sua grafica affascinante e a un sistema di comando semplice e immediato.
Nei panni di un'avvenente principessa (dovreste vedere che tette!), il vostro compito sarà quello di riconquistare la vostra terra natale che è stata appena devastata da una terribile guerra. Per riuscire in questa impresa dovrete gestire i vostri eserciti sia dal punto di vista militare che da quello economico. All'inizio di ogni partita avrete a disposizione una città dove potrete reclutare gli eroi che guideranno in battaglia le vostre truppe. Ogni eroe che riuscirete a portare dalla vostra parte verrà rappresentato come una pedina e potrà essere spostato sulla mappa di gioco insieme alle unità che gli sono state affidate. Questi eserciti possono salire di livello grazie ai punti esperienza che guadagnano dopo ogni combattimento, migliorando così le proprie caratteristiche. Inoltre, sulla mappa di gioco, sono disseminati alcuni oggetti magici che possono essere usati dai vostri eroi per aumentare il potenziale bellico dei loro uomini. Quando un vostro esercito entra in contatto con una truppa nemica, passerete alla battaglia vera e propria. Ogni unità potrà muoversi di un certo numero di caselle in base alle proprie caratteristiche. Le creature disponibili sono tantissime e ognuna è caratterizzata da abilità e attacchi specifici. Durante le battaglie gli eroi non combattono, ma si limitano a dare gli ordini e a lanciare incantesimi. Tutto estremamente semplice, ma incredibilmente divertente.
Come in molti altri giochi simili, anche in *Heroes of Might and Magic III* dovrete occuparvi anche di questioni finanziarie. Un'attenta gestione delle vostre risorse sarà fondamentale per avere i soldi necessari a mantenere in vita i vostri eserciti.
Oltre a tre mega campagne (ognuna lunga minimo 15 ore), *Heroes of Might and Magic III* offre anche la possibilità di affrontare più di 40 missioni di dimensioni e complessità differenti. In questo modo potrete scegliervi il tipo di battaglia in base al tempo di cui disponete. Se non volete lasciare nulla a metà, troverete sicuramente un mini-scenario da poter risolvere in meno di un'ora. Le aggiunte e le migliorie di questa terza versione sono veramente tante. Giusto per farvi sbavare un po', sappiate che *Heroes of Might and Magic III* offre 16 differenti tipi di eroi, 28 abilità secondarie che i vostri condottieri possono imparare, 128 oggetti di vario tipo, 118 creature da combattere, 64 magie e 8 tipi di città (quattro per i buoni e quattro per i cattivi). Con tutta questa varietà e grazie all'ottima Intelligenza Artificiale degli avversari, passeranno settimane prima che vi stanchiate di *Heroes of Might and Magic III*. Inoltre, i nuovi mondi di gioco vi offriranno numerose mappe sotterranee e dei teletrasporti che faciliteranno i vostri spostamenti. Le nuove macchine da guerra vi consentiranno di portare sul campo di battaglia catapulte, rifornimenti di munizioni e tende mediche. Insomma, tutti gli stra-

Nelle taverne potrete assoldare nuovi eroi da mettere a capo dei vostri eserciti.

Ecco un'altra città del nostro impero. In questo caso l'ambientazione è medievale.

Ogni eroe ha un proprio equipaggiamento. Durante le missioni troverete molti oggetti magici che potrete selezionare in questa schermata.

Vedete questa città? Assomiglia notevolmente alla redazione di PCUltra...

Il nostro esercito del male si prepara all'ennesima vittoria.

teghi incalliti avranno pane per i loro denti. Potrete giocare per sei mesi a questo titolo e non aver scoperto ancora tutto quello che ha da offrire.
Per gli amanti del multiplayer, *Heroes of Might and Magic III* offre la possibilità di giocare in due contemporaneamente sullo stesso PC o attraverso connessione via modem. Se invece usate la rete locale o Internet potrete lanciarvi in grandi battaglie con altri otto giocatori.

Heroes of Might and Magic III ha anche qualche piccolo difetto. Le vostre truppe non potranno essere portate nella campagna successiva, quindi tutta l'esperienza accumulata andrà persa e dovrete ricostruire l'esercito da zero. Non avrete possibilità di arrendervi o scappare via durante un assedio e inoltre, quando le battaglie sono molto affollate, non è facile riuscire a selezionare con precisione le proprie unità. Comunque nessuno di questi problemi rovina realmente la giocabilità e il divertimento. Se vi piace il genere degli strategici e amate le ambientazioni fantasy, allora questo è il titolo che fa per voi. Fate attenzione però, perché *Heroes of Might and Magic III* causa dipendenza e potrebbe farvi perdere parecchie ore di sonno.

Ecco il resoconto della battaglia. È andata bene, ma abbiamo perso molti uomini.

DONNE NUDE OVUNQUE

Scusate per il titolo, ma dovevamo attirare la vostra attenzione. Infatti dobbiamo darvi una notizia davvero importante. Per permettere agli appassionati di giocare subito a questo ottimo gioco strategico, la Ubi Soft ha distribuito una prima serie di copie in lingua inglese. Adesso però *Heroes of Might and Magic III* dovrebbe essere disponibile anche in italiano. Chiunque abbia la versione in inglese distribuita in Italia dalla Ubi Soft potrà ottenere la versione tradotta senza alcun costo aggiuntivo. L'unica cosa che dovranno fare è seguire le istruzioni contenute nella cartolina allegata al gioco.
Complimenti Ubi Soft!

Leggete...

...l'articolo...

...a lato.

Giocheremmo a *HoMaM III* anche se la traduzione in italiano fosse curata da Laetitia Casta.

GRAFICA

Buona anche se poteva essere migliorata.

SUONO

Buono il parlato, musiche nella media.

LONGEVITÀ

Se vi piace il genere, ci giocherete a lungo. Inoltre l'editor di mappe aumenta notevolmente la longevità.

DESIGN

Ottimo. E poi la protagonista ha due splendide tette...

PUNTEGGIO

O.K.

- Divertente e immediato
- Numerose missioni
- Ambientazione affascinante

K.O.

- Graficamente si poteva migliorare
- Poca interattività durante le battaglie
- Interfaccia non sempre funzionale

SVILUPPO ⟶	Hasbro Interactive
PRODOTTO ⟶	Microprose
REQUISITI ⟶	P133, 16MB RAM, scheda video compatibile Directx X, CD-ROM 4x
IDEALI ⟶	P200MMX, 32MB RAM, 200MB su disco rigido e una Travelgum per il mal di pancia

Roller Coaster Tycoon

Ma dove diavolo hanno messo il mio Godzilla?

PRESTAZIONI 3D

Questo gioco non richiede nessuna scheda video particolare per funzionare correttamente. Qualsiasi Pentium dovrebbe essere in grado di far girare *Roller Coaster Tycoon* senza troppi problemi. L'unico nostro consiglio è di avere almeno 32MB di RAM se si vogliono utilizzare le risoluzioni grafiche migliori (800x600 o 1024x768).

L'effetto della pioggia è realizzato in maniera a dir poco penosa. Complimenti.

Dopo aver guadagnato i primi soldi possiamo permetterci le montagne russe.

Quanti bei ricordi di giornate passate a vomitare in un sacchetto di pop corn dopo l'ennesimo giro sulle montagne russe di qualche sconosciuto parco di divertimenti. Forse saremo degli inguaribili romantici, ma sinceramente sentiamo davvero la mancanza di quei momenti spensierati. Purtroppo il mondo cambia e sembra che i bambini di oggi siano più interessati alla PlayStation piuttosto che a una bella gita al Luna Park. Eh, non sono più i bambini di una volta. E non ci sono più le mezze stagioni (e così via...). Alla Microprose però hanno pensato di risolvere il problema. Infatti, grazie a *Roller Coaster Tycoon*, questi simpatici mocciosi potranno andare in un parco divertimenti senza allontanarsi dal monitor dei loro computer. Educativo, non trovate? I programmatori di zio Bill sono davvero dei mostri d'intelligenza (e noi dobbiamo smettere di bere...). *Roller Coaster Tycoon* è il classico strategico gestionale alla *Sim City*. Il vostro scopo sarà quello di costruire un enorme parco di divertimenti, con tanto di attrazioni, organizzazione del personale e gestione delle risorse economiche. Tramite una semplice e funzionale barra di icone, posta nella parte alta dello schermo, avrete il pieno controllo sul vostro Luna Park. Selezionando l'opzione desiderata potrete costruire montagne russe, navi dei pirati, ruote panoramiche e molto altro ancora. Le giostre disponibili all'inizio del gioco non sono moltissime, ma potrete investire dei soldi nella ricerca di nuove attrazioni. Come si può facilmente intuire dal titolo, il pezzo forte del vostro parco saranno quasi sempre le montagne russe (infatti *Roller Coaster* è il termine con cui gli Americani chiamano questo tipo d'attrazione). Potrete utilizzare un percorso prestabilito o costruirne uno completamente vostro. Oltre a costruire nuovi tipi di giostre, dovrete anche curare l'aspetto estetico e funzionale del parco. Potrete decidere che tipo di sentieri usare, aggiungere fontane, piantare alberi e disporre panchine ai lati delle strade. Un altro punto molto importante riguarda la sistemazione strategica delle aree di ristoro. In questi negozi, venderete panini, bibite, zucchero filato e gadget di varia natura. Sono molto importanti perché rappresentano una fonte di entrata cospicua per le vostre casse.

Dovrete anche occuparvi degli aspetti economici del parco. Per esempio, dovrete decidere il prezzo del biglietto d'ingresso, dei panini e delle bevande. Nelle fasi più avanzate del gioco sarà possibile costruire negozi e ristoranti più grandi aumentando di conseguenza i guadagni.

Per gestire al meglio un parco di divertimenti è fondamentale assumere una serie di collaboratori. Guardie, tecnici tuttofare e intrattenitori sono degli elementi importanti per avere successo. La grafica non fa certo gridare al miracolo, soprattutto se confrontata con quella di *Sim City 3000*. La risoluzione massima di 1024x768 non ci sembra sfruttata a dovere. Anche il sonoro poteva essere fatto meglio. Le musiche e gli effetti sono decenti, ma alla lunga risultano troppo ripetitivi. *Roller Coaster Tycoon* è un titolo piuttosto coinvolgente. Anche se grafica e sonoro non sono certo il massimo, il divertimento è assicurato. Quelli tra voi che amano *Sim City* e soci devono assolutamente dargli un'occhiata. Chi invece vive di pane e *Quake II*, farebbe meglio a starne alla larga.

Mamma, mamma mi porti alle giostre?

Il resoconto delle nostre finanze. In questo momento le cose non vanno troppo bene.

Doppio giro della morte. Scusate, dov'è il bagno?

GRAFICA
I dettagli ci sono, ma la qualità generale lascia molto a desiderare...

SUONO
Alla lunga ripetitivo.

LONGEVITÀ
Come tutti i giochi del genere può essere giocato all'infinito.

DESIGN
Praticamente identico al vecchio *Theme Park*. Il design di alcune montagne russe è davvero fantastico.

PUNTEGGIO 7

O.K.
- Divertente
- Longevo
- Alcune attrazioni sono davvero belle

K.O.

- Graficamente scarso
- Sonoro ripetitivo
- Non molto vario

SVILUPPO ⟶	Infogrames
PRODOTTO ⟶	Infogrames
REQUISITI ⟶	Pentium 200MMX, 32MB RAM, Scheda acceleratrice 3D, 200MB su disco rigido
IDEALI ⟶	PII 233, 64MB RAM, Scheda Voodoo 2, 200MB su disco rigido

Silver

Il *Final Fantasy VII* della Infogrames

PRESTAZIONI 3D

Silver utilizza una soluzione grafica mista. I personaggi sono poligonali quindi completamente in 3D, mentre i fondali di gioco sono disegnati in 2D. Per questo motivo le richieste hardware non sono esagerate. Basterà avere una buona scheda acceleratrice (anche una Voodoo 1 va benissimo) per poter giocare in tutta tranquillità.

API SUPPORT: Direct3D, Glide

Il mondo dei giochi di ruolo per PC sta vivendo un momento davvero intenso. Dopo il successo dell'ottimo *Baldur's Gate*, sembra che siano in arrivo molti altri titoli di questo genere. Mentre aspettiamo *Vampires* e *Ultimavattelapesca,* anche la Infogrames ha pensato di cambiare la nostra vita realizzando un GdR.
Silver però si discosta notevolmente dai soliti giochi che siamo abituati a vedere su PC. Il sistema di gioco è più vicino a quello delle console, e l'influenza di *Final Fantasy VII* si fa sentire soprattutto dal punto di vista del design degli ambienti e dei personaggi. In questo nuovo gioco della Infogrames non potremo creare il nostro personaggio e i combattimenti saranno gestiti quasi come in un picchiaduro. La storia narra di un malvagio essere (chiamato appunto Silver), che per raggiungere il potere supremo deve compiere un malefico rituale sacrificando le donne che popolano la terra di Jarrah. La sorte vuole che questo simpatico cattivone rapisca la moglie di David, un giovane cavaliere che decide di vendicarsi per il torto subito. A questo punto dovrete calarvi nei panni dell'eroe e affrontare mille pericoli per arrivare allo scontro finale con Silver e liberare la vostra amata. Numerosi altri personaggi si uniranno a voi durante il corso dell'avventura e vi aiuteranno a portare a termine la vostra missione. A differenza di *Final Fantasy VII*, la composizione del vostro gruppo varierà con lo svolgersi della storia e alcuni guerrieri vi abbandoneranno per intraprendere altre avventure in solitario. La cosa più interessante di *Silver* sono sicuramente i combattimenti.
Tramite una semplicissima combinazione di mouse e tastiera potremo facilmente gestire le mosse di attacco e di difesa del personaggio selezionato. Oltre alle armi, avrete a disposizione anche una serie di magie di varia natura. Alcuni poteri si basano sulla forza degli elementi e saranno fondamentali per sconfiggere i nemici più potenti del gioco. Naturalmente ogni attacco di questo tipo richiede un certo numero di punti magia che variano in base alla potenza distruttiva dell'incantesimo.
Come ogni buon gioco di ruolo che si rispetti, anche in *Silver* potrete potenziare le abilità dei vostri personaggi. Per aumentare di livello dovrete accumulare i soliti punti esperienza che otterrete facendo a fettine i mostri che incrociate durante l'avventura. La grafica del gioco è di buon livello e i personaggi sono tutti in 3D. I fondali bidimensionali sono stati realizzati benissimo e contribuiscono a creare l'atmosfera di *Silver*. Il sonoro propone una serie di musiche molto piacevoli che vi accompagneranno durante l'azione di gioco. In conclusione, ci troviamo di fronte a un titolo di tutto rispetto. Il lavoro svolto dalla Infogrames è ottimo e se ne vedono i frutti. *Silver* è un gioco originale e divertente che probabilmente non piacerà agli amanti dei GDR complicati come *Baldur's Gate*. Se però siete dei novellini di questo genere, questo titolo potrebbe essere il vostro inizio ideale. In ogni caso, provatelo perché ne vale la pena.

Questo soldato non era abbastanza puro di cuore per oltrepassare il sacro portale. Che brutta fine.

In questo villaggio troverete i vostri primi compagni di viaggio.

GRAFICA

Molto belli i fondali, meno convincenti invece i modelli poligonali dei personaggi. Alcune creature nemiche sono davvero bellissime.

SUONO

Ottimo. Belle le musiche che accompagnano l'azione di gioco. Gli effetti sonori sono realistici e convincenti.

LONGEVITÀ

Classico gioco che una volta finito non toccherete più. Comunque il livello di difficoltà piuttosto alto vi terrà impegnati per un bel po'.

DESIGN

Anche se si ispira chiaramente a *Final Fantasy VII*, *Silver* presenta alcuni interessanti elementi caratteristici che lo differenziano nettamente dagli altri giochi di ruolo.

PUNTEGGIO 8

O.K.

- Divertente e appassionante
- Belle le musiche e gli effetti sonori
- Finalmente qualcosa di diverso dal solito

K.O.

- Una volta finito non lo toccherete più
- A volte i combattimenti sono troppo confusionari
- Il protagonista sembra un perfetto idiota

SVILUPPO ···› Capcom	
EDITORE ···› Virgin Interactive	
RICHIESTO ···› P166, 32MB RAM, CD-ROM 4x, scheda acceleratrice 3D	
IDEALE ···› PII 233, 64MB RAM, 200MB su disco rigido, Voodoo 2	

Resident Evil 2

Scusi signor poliziotto, potrebbe smetterla di mangiarmi il piede per favore?

GAMEPAD

PRESTAZIONI 3D

Avrete bisogno di una buona scheda acceleratrice 3D per potervi godere al meglio *Resident Evil 2*. La Voodoo 2 della 3DFX si è rivelata la scelta migliore, anche se sia la Riva TNT che la Matrox G200 si sono comportate benissimo. Se non volete avere troppi rallentamenti, è importante avere una buona quantità di memoria e un processore veloce. Buon divertimento.

SUPPORTO API: Direct3D, Glide

Parliamo con calma di questo splendido gioco. *Resident Evil 2* è sicuramente la miglior simulazione di "apertura porte" a cui abbiamo mai giocato. Il modo in cui lo schermo diventa nero mentre compare la porta sullo sfondo e gli interminabili momenti prima dell'ingresso in una stanza sono davvero fantastici. Questi attimi di suspance sono impagabili e vi trasmettono perfettamente l'emozione di spalancare le porte. *Resident Evil 2* è uno dei titoli più famosi nella storia della simpatica scatoletta di mamma Sony. La Capcom è riuscita a ricreare perfettamente l'atmosfera cupa e inquietante che caratterizzava la versione PlayStation. Come al solito, la grafica è un misto tra personaggi poligonali e ambienti prerenderizzati in due dimensioni. Purtroppo i fondali hanno mantenuto la stessa risoluzione della versione su console, e il risultato è davvero poco incoraggiante. Al contrario, i personaggi hanno un look decisamente più definito e particolareggiato, grazie allo sfruttamento delle vostre schede acceleratrici. Il problema principale è che proprio a causa di questa enorme differenza di risoluzione tra fondali e modelli poligonali, a volte gli oggetti tridimensionali sembrano galleggiare sullo schermo. Decisamente poco realistico. Sicuramente la Capcom avrebbe fatto meglio a curare maggiormente questo aspetto della conversione.

L'azione di gioco è sempre la stessa: correre, sparare agli zombi e risolvere enigmi. Anche se detto così il tutto potrebbe sembrare ripetitivo e noioso, la realtà è completamente diversa. I combattimenti sono sempre avvincenti e, più avanti nel gioco, diventano anche molto impegnativi. Gli enigmi sono piuttosto vari e originali, anche se alla fine si riducono sempre al classico trova-la-chiave/apri-la-porta. Comunque, il vero punto di forza di *Resident Evil 2* è l'atmosfera da film horror. I colpi di scena sono sempre dietro l'angolo e vi ritroverete spesso a saltare sulla sedia per l'ennesimo attacco di uno zombi.

Ma non ci sono solo pregi. Oltre alla grafica a volte approssimativa, il grande problema del titolo Capcom è l'eccessiva semplicità. Anche se i finali sono quattro e sono previsti personaggi bonus, il livello di difficoltà è decisamente troppo basso. Anche i meno esperti tra voi riusciranno a completare questo gioco al massimo in una settimana.

In pratica siamo di fronte a un titolo decisamente particolare. Il fatto che sia stato progettato per una console pesa inevitabilmente sul prodotto finale. Questo però non vuol dire che *Resident Evil 2* sia un gioco brutto, anzi. Sicuramente rappresenta un'esperienza unica e da vivere fino in fondo. Il fascino e l'atmosfera che riesce a trasmettere sono assolutamente senza eguali. Provatelo perché ne vale la pena.

Squallide stazioni di polizia: sempre il posto ideale per incontrare simpatiche fanciulle.

Papà diceva sempre di non giocare con le pistole. Ci si può fare male...

GRAFICA

I personaggi sono belli, ma i fondali sono rimasti quelli della versione PlayStation.

SUONO

Tutto identico alla versione PlayStation, nonostante le superiori capacità dei PC.

LONGEVITÀ

Ci sono quattro finali possibili e due personaggi con cui giocare. Peccato che il livello di difficoltà sia troppo basso.

DESIGN

Una buona trasposizione di un ottimo titolo per PlayStation.

PUNTEGGIO 7

O.K.

- Trama coinvolgente
- Atmosfera da film d'autore
- Riesce davvero a far paura

K.O.

- Non sfrutta al massimo le potenzialità del PC
- Lo finirete in poco tempo
- A volte scatta anche su PC molto potenti

SVILUPPO ⟶	Zipper
PRODOTTO ⟶	Electronic Arts
REQUISITI ⟶	P166 MMX, 32MB RAM, CD-ROM 4X, scheda video da 2 MB
IDEALI ⟶	PII 300, 240MB su disco rigido, scheda acceleratrice 3D

Recoil

Ancora carri armati, ancora azione, ancora divertimento!

PRESTAZIONI 3D

Recoil supporta tutte le maggiori schede 3D presenti sul mercato. Lo standard utilizzato è il Direct3D, quindi se avete una Riva TNT o una Voodoo 2 non avrete nessun problema. È consigliabile anche procurarsi un buon processore (almeno un PII 300) insieme ad almeno 64MB di Ram. Con questa configurazione vi godrete una grafica di primissimo livello.

Il menu principale ha un look futuristico e piacevole.

Queste veicolo sta trasportando il nostro carro nel mezzo della battaglia.

I primi nemici che incontrerete sono dei perfetti idioti. Più avanti le cose si fanno più difficili.

"È un carro armato. Un grosso carro armato. Il carro armato da guerra". No, non siamo diventati matti, semplicemente vi volevamo far sapere cosa hanno scritto sulla scatola di *Recoil* come classica frase per attirare l'attenzione di eventuali acquirenti. Sinceramente, dopo averla letta non nutrivamo grosse speranze in questo gioco. Di solito frasi come questa fanno da preludio a un fallimento totale sotto tutti i punti di vista. Ed è con questo stato d'animo che abbiamo inserito il CD del gioco nel nostro PC redazionale per cominciare questa recensione. Dopo l'installazione, siamo andati direttamente (coma facciamo praticamente sempre) a cercare quell'opzione che ci consentisse di entrare immediatamente nel vivo dell'azione. Dopo alcuni secondi di ricerche, troviamo quello che fa al caso nostro e cominciamo a giocare.

La prima cosa che ci colpisce di *Recoil* è la splendida grafica. Enormi carri armati dettagliatissimi si scontrano su giganteschi campi di battaglia in completo 3D, il tutto in mezzo a scie di fumo ed esplosioni pirotecniche. È chiaro che i programmatori della Zipper hanno fatto... eh? Aspettate un attimo. Abbiamo detto Zipper? Ebbene sì, questo *Recoil* è stato sviluppato dalla Zipper Interactive, società facente parte del team che ha dato vita al mitico *Command & Conquer*. Dopo alcune partite ci siamo resi conto che questi geni non si sono di certo risparmiati. In poche parole, la cosa migliore di *Recoil* sta nel fatto che è dannatamente divertente. Vi assicuro che dopo poche partite sarà difficile riuscire a staccarsi dallo schermo.

Potrete scegliere tra diversi carri armati che dovrete usare per sconfiggere la solita razza aliena cattiva in sei campi di battaglia di difficoltà crescente. La storia narra di un popolo extraterrestre che viene attaccato da oscuri esseri dotati di mezzi tecnologici di nuova concezione.

I pochi sopravvissuti si mettono in contatto con voi attraverso Internet e vi chiedono di guidare la loro ultima speranza, un carro armato di una potenza strabiliante. E voi che pensavate che entrare in quei siti porno australiani fosse difficile...

Per sconfiggere i nemici avrete a vostra disposizione un arsenale di tutto rispetto, con tanto di missili a ricerca automatica, mine e cannoni laser piuttosto letali. Il vostro compito sarà quello di trovare il generatore di energia e di buttarlo giù a suon di missili. Una volta completata una zona, verrete trasportati verso il generatore successivo e questo per tutte e sei le aree previste nel gioco. La visuale durante le battaglie è in prima o terza persona a vostra scelta. Lo stile di gioco è quello tipico degli sparatutto in soggettiva, solo che questa volta guidate un mostro corazzato in grado di portare più di venti tipi di armi alla volta. La giocabilità è semplicemente grandiosa e, nonostante *Recoil* sia un po' ripetitivo, vi divertirete a lungo. È previsto anche il supporto per il multiplayer fino a 32 giocatori in deathmatch.

Sicuramente *Recoil* non è un capolavoro, però siamo di fronte a un titolo decisamente divertente, che ha forse il suo maggiore limite nella mancanza di varietà nelle missioni. Se siete amanti dell'azione pura e godete nel far saltare in aria tutto e tutti, allora questo è il gioco che fa per voi.

Gli effetti di luce e le esplosioni sono di ottimo livello. Bellissimo il fumo.

GRAFICA
Semplicemente fantastica. Splendidi effetti di luce ed esplosioni.

SUONO
Niente di particolarmente eccitante.

LONGEVITÀ
Troppo ripetitivo per essere giocato a lungo, ma in multiplayer è praticamente infinito.

DESIGN
Concetto di gioco banale, ma dannatamente efficace e soprattutto divertente.

PUNTEGGIO 8

O.K.
- Azione frenetica e incessante
- Grande grafica
- Ottimo supporto per il multiplayer

K.O.
- Solo sei campagne
- Alla lunga ripetitivo
- Sonoro poco curato

SVILUPPO	Iguana UK
PRODOTTO	Acclaim
REQUISITI	P200, 32MB RAM, 200MB su disco rigido, scheda 3D compatibile Direct3D
IDEALE	PII 266, 64MB RAM, Scheda Voodoo 2

Turok 2: Seeds of Evil

Camminate lentamente e distruggete tutto ciò che si muove

MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Sono obbligatorie una scheda acceleratrice D3D o una Voodoo 2, quindi state attenti! *Turok 2* ha moltissimi effetti per le luci e le armi. La famosa nebbia caratteristica della versione N64 è presente anche su PC. Funziona perfettamente con qualsiasi scheda 3D, ma la scelta migliore è la Voodoo 2.

RIVA TNT

VOODOO 2

VOODOO I

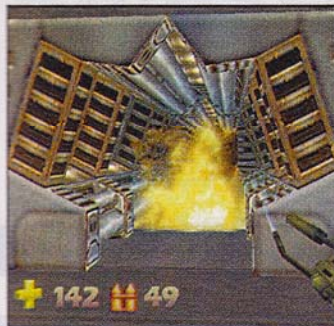
MATROX G200

SUPPORTO API: Direct 3D

È già uscito *Turok 2*? Sembra solo ieri quando il primo *Turok* ha fatto il suo debutto su Nintendo 64. La conversione per PC del primo episodio non ha avuto lo stesso memorabile successo della versione per console. Nonostante il supporto per le schede 3D, il gioco dimostrava troppe limitazioni tecniche che non lo rendevano all'altezza di capolavori come *Quake II* e *Unreal* (usciti quasi in contemporanea). Gli sviluppatori della Iguana hanno deciso di diversificare maggiormente le due versioni. Per questa ragione *Turok 2* per PC è programmato da un gruppo completamente differente rispetto a quello che ha realizzato la versione per N64. Saranno riusciti a sfruttare meglio il potenziale delle nuove schede acceleratrici? Beh, sì e no. L'effetto nebbia è ancora presente in maniera massiccia e questo è un difetto che non può essere perdonato in un moderno sparatutto per computer. Inoltre questa foschia viene inspiegabilmente usata anche nei livelli al chiuso, come edifici o caverne sotterranee. Questo trucco può anche essere utile per non sovraccaricare il computer, ma la cosa fastidiosa è che in questo modo vedrete sparire improvvisamente i nemici più lontani. E inoltre non scompaiono gradualmente... Sicuramente la nebbia è fondamentale su Nintendo 64, ma su un PC con una buona scheda acceleratrice non dovrebbe proprio esistere. Anche se la grafica non raggiunge i livelli di *Unreal*, offre comunque molte locazioni affascinanti. La cura nei dettagli è veramente sorprendente, soprattutto nei primi livelli all'aperto. Purtroppo la situazione peggiora notevolmente verso la fine del gioco. L'ambientazione sull'astronave Primagen è esageratamente squallida e priva di elementi caratteristici.
Gli effetti luce sono veramente incredibili. Il loro livello è superiore a quello visto in qualsiasi altro titolo simile. Le esplosioni non sono semplici palle di fuoco, ma veri e propri spettacoli pirotec-

Oh, mi spiace... era tua quella testa?

Non si lasciano i barili esplosivi in giro per i livelli...

Il Nuke è il BFG definitivo.

nici che non sfigurerebbero in un film d'azione. Armi come il Firestorm Cannon o lo Scorpion Missile lasciano delle scie di luce talmente belle da farvi dimenticare contro cosa avete sparato.
Le animazioni dei nemici sono stupende. Quando li colpirete, li vedrete cadere a terra e contorcersi in un lago di sangue. Davvero notevole.
La giocabilità è buona, ma non propone nulla di nuovo. È il solito sistema di gioco "trova la chiave, apri la porta". L'unica innovazione è che in alcuni casi dovrete salvare

Bella dentatura. Peccato che dopo la mia cura a base di piombo dovrai comprarti una dentiera.

alcuni ostaggi. Questi poveri bambini urlano disperatamente il vostro nome in cerca d'aiuto, ma a differenza di *Half-Life*, quando li liberate, svaniscono nel nulla. In poche parole, non hanno alcun peso nel gioco e non vi aiuteranno in alcun modo nella vostra missione. Praticamente la loro utilità è quasi nulla e non conferiscono nessuno spessore aggiuntivo alla trama del gioco.
Nonostante la sua semplicità, *Turok 2* potrebbe anche essere molto divertente se non fosse per alcuni difetti di progettazione. I livelli sono enormi e le varie aree che compongono ogni singola ambientazione sono collegate tra di loro per mezzo di teletrasporti (un po' come succede in *Hexen*). Vi potrebbe succedere di arrivare alla fine di un livello per poi rendervi conto che non avete azionato un interruttore. In questo caso il gioco vi teletrasporterà nuovamente all'inizio e vi obbligherà a rifare tutto da capo. I programmatori avrebbero potuto evitare situazioni come queste se avessero fatto un uso più intelligente di questi portali. Certo non è giusto rendere le cose troppo facili per il giocatore, ma qui hanno esagerato.
Il supporto per il multiplayer è in grado di gestire fino a 24 giocatori su un server. Questa è una piacevole sorpresa che dimostra come *Turok 2* sia stato effettivamente migliorato rispetto alla versione per N64. Insieme al gioco viene fornita una versione modificata del GameSpy che funzionerà da interfaccia sia per le partite via Internet che per quelle in rete locale. Le prestazioni in rete locale sono buone e speriamo che il gioco si comporti bene anche durante le sfide On-Line.
Oltre agli ormai immancabili Deathmatch e Capture The Flag, *Turok 2* offre anche una nuova modalità Arena che può essere

giocata tutti contro tutti o in squadre. Una caratteristica veramente mitica delle partite in rete è la possibilità di trasformare in messaggi vocali tutte le frasi che scrivete agli altri giocatori. In questo modo potrete insultarli in maniera più diretta.
La modalità multiplayer non sarà all'altezza del grandioso *Quake II*, ma è comunque molto divertente e varia. Con 24 armi devastanti e 11 personaggi tra cui scegliere, passerà parecchio tempo prima che vi possiate annoiare. Se volete solo tanta azione e la nebbia non vi dà fastidio, allora *Turok 2* è il gioco che fa per voi. Ma se volete usare anche il cervello oltre ai tasti del mouse, comprate *Half Life* o aspettate l'uscita di *Daikatana*.

Ecco un esempio degli splendidi effetti per le armi.

CERCASI LAVORO

Keith Richards potrebbe essersi estinto

Il lavoro ufficiale di Turok è "cacciatore di dinosauri". Non sappiamo quanto si possa guadagnare con un impiego simile visto che ultimamente di dinosauri non se ne sono visti molti. Ecco altre occupazioni che Turok potrebbe prendere in considerazione mentre fa la fila all'Ufficio di Collocamento.

GUARDIA DEL CORPO DEI ROLLING STONES
Proteggere i dinosauri del rock, controllandoli durante le loro orge selvagge.
FRASE TIPICA→ "Io sono Turok! Tu non sembri avere 18 anni!"
AIUTO REGISTA:
Aiutare Steven Spielberg durante le riprese dell'ennesimo film dedicato a Jurassic Park.
FRASE TIPICA→ "Io sono Turok! Ecco il suo caffè".
BAGNINO:
Proteggere i bagnanti e soprattutto le belle ragazze dalle grinfie di quel pancione di Mitch (il protagonista sfigato di Baywatch).
FRASE TIPICA→ "Io sono Turok! Tu sei un dinosauro".
VALLETTA:
Vista la presenza di quel dinosauro del dott. Dulbecco, anche Turok farebbe la sua figura come co-presentatore di Sanremo.
FRASE TIPICA→ "Io sono Turok! No, sono Fabio Fazio!"

GRAFICA

Il motore 3D sente il peso del tempo, ma gli effetti delle armi e delle esplosioni sono fantastici.

SUONO

Niente di speciale, ma il sistema testo-voce per il multiplayer è davvero innovativo.

LONGEVITÀ

Il solito sparatutto in soggettiva. Prendi la chiave, spingi il bottone, apri la porta... che noia!

DESIGN

I livelli sono enormi ed è molto semplice perdersi senza sapere quale sia il prossimo bottone da premere.

PUNTEGGIO 7

O.K.
- Divertente
- Gli effetti di luce sono fantastici
- Ottimo il sistema testo-voce per il multiplayer

K.O.

- Poco originale
- L'effetto nebbia interferisce con la giocabilità

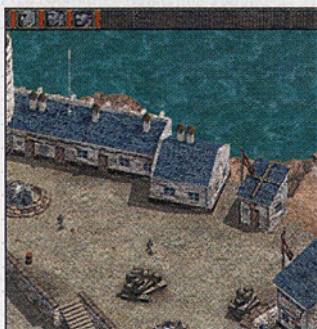
RECENSIONI

SVILUPPO →	Pyro Studios
PRODOTTO →	Eidos Interactive
REQUISITI →	P133, 32MB RAM, scheda video 2MB, CD-ROM 4x
IDEALI →	P200, 64MB RAM, scheda video 4MB, 200MB su disco rigido

Commandos: Behind the Call of Duty

Quando il dovere chiama...

PRESTAZIONI 3D

Non ci siamo. Un altro titolo che non sfrutta minimamente la mia nuova scheda 3D appena comprata dopo mille sacrifici.
Non ci siamo proprio. Se continua così va a finire che la redazione di PCUltra si trasferisce a scrivere per PlayBoy.

Questa è la prima missione. Dovrete in pratica far saltare in aria quelle postazioni antiaeree.

Le missioni sono ambientate anche nelle città. Qui siamo a Praga, vicino a uno zoo.

Probabilmente molti di voi si ricordano della Eidos solo come creatrice della donna virtuale più famosa del mondo, Lara Croft. Eppure questa software house è molto attiva e sono molti i titoli degni di nota che ci ha regalato negli ultimi anni. Uno di questi è proprio *Commandos*, uno strategico ambientato nella Seconda Guerra Mondiale dove bisogna prendere il controllo di un manipolo di eroi impegnati in missioni di sabotaggio contro le forze tedesche. Dopo il successo del primo titolo, la Eidos si è decisa a pubblicare questo "seguito". Abbiamo usato le virgolette per il semplice fatto che *Behind Call of Duty* (tradotto in Italia "Quando il dovere chiama", tristissimo) sembra più un data disk, visto che le novità introdotte sono decisamente poche.

Questo scontro a fuoco non ci voleva. Verremo uccisi e dovremo ricominciare la missione un'altra volta.

Innanzitutto sono presenti otto nuovi livelli che prendono spunto da eventi realmente accaduti durante la guerra. Uno di questi, per esempio, è incentrato sul reale tentativo di assassinare Hitler. I vari appassionati del primo titolo saranno lieti di sapere che queste missioni sono tutte di una difficoltà pazzesca. Noi solo per finire la prima missione abbiamo impiegato tantissimo tempo. Questo aumenta sicuramente la longevità, ma dopo essere stati massacrati per la trentesima volta viene voglia di prendere il CD e di darlo in pasto al cane.
Altra novità piuttosto interessante è la presenza di due nuovi personaggi. Tra questi merita una citazione la mitica "Lips", una ragazza molto avvenente che è particolarmente utile per distrarre le unità nemiche. I vostri commandos possono ora compiere una serie di nuove azioni, come tirare un sasso per attirare l'attenzione o catturare prigionieri da utilizzare per i vostri scopi. Questa possibilità apre tutta una serie di nuove strategie, visto anche che alcuni livelli vi obbligheranno a catturare una guardia nemica per riuscire ad andare avanti. Come nel precedente titolo, per avere successo nelle missioni, dovrete essere il più silenziosi possibile e cercare di non farvi notare mai dalle truppe naziste.
La grafica è la solita. In poche parole si tratta di livelli disegnati in due dimensioni con una cura per il dettaglio veramente incredibile. Alle risoluzioni più alte vi impressionerete per la bravura dei grafici dei Pyro Studios. Purtroppo avrete bisogno di una scheda video con almeno 4MB per poter godere di queste meraviglie grafiche o dovrete accontentarvi della canonica 640x480. L'interfaccia di comando non è cambiata di una virgola. Ogni vostro soldato ha un suo zainetto che compare quando lo selezionate. Basterà cliccare sull'oggetto desiderato per fargli eseguire varie azioni.

La bellissima stazione che vedete in questa foto si trova in Sicilia.

L'eccessiva difficoltà di alcune delle missioni potrebbe scoraggiare i meno pazienti tra voi, per cui se non siete disposti a ore e ore di tentativi è meglio che lasciate perdere subito. Per il resto si tratta di un prodotto di altissimo livello, che fa della strategia e della riflessione gli elementi principali di uno stile di gioco decisamente fuori dal comune.

GRAFICA
Splendida. Alcune ambientazioni sono davvero incredibili.

SUONO
Fa perfettamente il suo lavoro. Belle le musiche che sembrano uscite da un film di guerra.

LONGEVITÀ
Le missioni sono solo otto, ma per completarle ci metterete davvero molto tempo.

DESIGN
Niente di nuovo. Se vi è piaciuto il primo *Commandos*, vi piacerà anche questo.

PUNTEGGIO 7

O.K.
- Bellissima grafica
- Impegnativo
- Le nuove unità sono davvero ben realizzate

K.O.
- Troppo impegnativo
- Otto missioni sono comunque poche
- Poche le novità rispetto all'originale

SVILUPPO → DMA Design
PRODOTTO → Gremlin Interactive
REQUISITI → P200MMX, 32MB RAM, scheda video 2MB, 150 MB su disco rigido, Grand Theft Auto
IDEALI → PII 266, 64MB RAM, Voodoo 2, 150MB su disco rigido, *Grand Theft Auto*

Grand Theft Auto: London 1969

Finalmente potrete far fuori anche i Beatles

PRESTAZIONI 3D

La grafica di questo gioco è di un'essenzialità disarmante. Vi basterà avere una scheda acceleratrice, magari 3Dfx, e non avrete nessun problema. Anche con un processore lento potrete tranquillamente divertirvi con questo *Grand Theft Auto: London 1969*. Andate e uccidete Ringo Starr.

RIVA TNT

VOODOO 2

MATROX G200

1 2 3

SUPPORTO API: Direct3D, Glide

*G*rand Theft Auto è stato uno dei maggiori successi dello scorso anno. Il prodotto della DMA Design non solo ha venduto migliaia di copie in tutto il mondo, ma ha anche scatenato le solite sterili polemiche da parte della stampa NON specializzata. Di articoli contro la violenza nei videogiochi scritti da gente che non ha mai preso un pad in vita sua ne abbiamo visti in abbondanza. Fatto sta che probabilmente anche questo aspetto ha contribuito al successo del primo *GTA*. Ora i DMA Design hanno rilasciato un data disk ambientato nella Londra del 1969 che allieterà la vostra attesa di *GTA 2*. Lo stile di gioco non è assolutamente cambiato. Potrete scegliere una serie di criminali che nell'aspetto ricordano molto i componenti dei Beatles. Una volta selezionato il vostro alter-ego dovrete portare a termine una serie di missioni di difficoltà crescente, che variano dal dover rubare una particolare macchina fino all'eliminare pericolosi concorrenti della vostra organizzazione malavitosa.

Tutta l'azione di *GTA* si svolge dentro Londra. Chiaramente potrete muovervi per tutte le strade e i monumenti principali e bisogna dire che le mappe di gioco sono molto vaste. In questo caso l'ambientazione è quella del 1969, quindi troverete tutte le vetture tipiche di quel periodo. Usare una Mini Cooper per portare a termine una rapina in banca è veramente mitico. Chiaramente ogni macchina ha le proprie caratteristiche come velocità e tenuta di strada. Andando in giro per la città a seminare morte e distruzione, vi capiterà d'imbattervi in poliziotti arrabbiati con voi. Per cui preparatevi a inseguimenti epici contro le forze dell'ordine. Se venite catturati o uccisi perderete una vita e dovrete cominciare la missione dall'inizio. In questo data disk sono state inserite numerose nuove armi. Fucili, pistole, lanciafiamme e altri attrezzi del genere vi aiuteranno nel corso delle missioni. Come al solito, tutti i bonus sono contenuti dentro alcune casse che dovrete distruggere. Per quanto riguarda l'aspetto grafico, non è cambiato molto rispetto al primo *GTA*. La visuale dall'alto è sempre la stessa. Sinceramente non vediamo l'ora di poter giocare a un *GTA* in completo 3D. Il sonoro invece è stato molto migliorato. Adesso potrete godere di un accompagnamento musicale di tutto rispetto, con molti brani di successo del 1969.

La giocabilità è ai massimi livelli.

Andare in giro a prendere a sportellate le altre macchine, passare col rosso e fare epici inseguimenti con la polizia è una delle cose più divertenti del mondo. Se vi è piaciuto il primo *GTA*, non potete fare a meno di comprare questo data disk.

GRAND THEFT AUTO
Mission Pack #1, London 1969
Punti
Boys will be Thieves
Charles Jones
Canc. Rinomina
R. Riazzera

Una bella verniciatura con la bandiera inglese è quello che ci vuole per passare inosservati.

La Mini Cooper è una delle macchine più divertenti da guidare.

GRAFICA

Identica al predecessore. L'ambientazione nel 1969 è resa in maniera convincente.

SUONO

Ottima la colonna sonora. Gli effetti sonori sono nella media.

LONGEVITÀ

Se vi è piaciuto il primo GTA, ci giocherete a lungo.

DESIGN

Niente di nuovo a parte qualche arma e veicoli nuovi.

PUNTEGGIO 7

O.K.

- Divertente e appassionante
- Belle le musiche e gli effetti sonori
- Finalmente qualcosa di diverso dal solito

K.O.

- Una volta finito non lo toccherete più
- A volte i combattimenti sono troppo confusionari
- Il protagonista sembra un perfetto idiota

Stiamo tutti aspettando che la Gremlin sforni un data-disk per GTA ambientato in Italia

SVILUPPO ---> Hasbro Interactive	
PRODOTTO ---> Microprose	
REQUISITI ---> P133, 16MB RAM, scheda video compatibile Directx X, CD-ROM 4x	
IDEALI ---> P200MMX, 32MB RAM, 200MB su disco rigido e un Travelgum per il mal di pancia	

Lands Of Lore III

La Westwood ci regala un altro capolavoro

PRESTAZIONI 3D

Lands Of Lore III richiede necessariamente una buona scheda acceleratrice per poter essere apprezzato. La Voodoo 2 della 3Dfx si è rivelata la scelta migliore grazie al perfetto supporto per le Glide. Comunque anche la Riva TNT o la Matrox G200 fanno ottimamente il loro lavoro. È importante sottolineare che avrete bisogno di moltissimo spazio su hard disk per poter giocare. Noi raccomandiamo di fare l'installazione da 1 Giga perché le prestazioni in questo modo migliorano notevolmente.

API SUPPORT: Direct3D, Glide

ALPHA-DIPENDENTI

AIUTI IMPREVISTI
Nel corso delle vostre avventure, potrete scegliere un personaggio che vi faccia da compagno di viaggio. È chiaro che questa scelta influenzerà notevolmente il prosieguo della storia.

GRISELDA
Una simpatica maga dalla lingua troppo lunga. Dispone di molti incantesimi di attacco e di difesa. Inoltre è in grado di curare le ferite.

SYRUSS
Un ladro davvero molto utile grazie alla sua abilità di trovare passaggi segreti. Chiaramente è in grado anche di rubare gli oggetti troppo costosi per le vostre tasche.

GOLDIE
Un chierico con potentissime magie di guarigione e di difesa. Molto intelligente, saprà sempre consigliarvi la cosa giusta da fare.

LIG
Un guerriero di poche parole e molti fatti. Se preferite i combattimenti, allora questo è il personaggio che fa per voi.

La Westwood Studios è senza dubbio una delle software house migliori al mondo. Ormai hanno raggiunto un tale standard qualitativo che è difficile che un loro prodotto faccia fiasco. Titoli come *Command&Conquer* o lo splendido *Blade Runner* sono rimasti nella memoria di ogni videogiocatore. Mentre aspettiamo impazientemente *Tiberian Sun*, questi simpatici ragazzi ci hanno concesso la possibilità di divertirci con il terzo capitolo della serie di *Lands Of Lore*.
Nonostante si tratti di un gioco di ruolo, il titolo della Westwood è caratterizzato da un sistema d'interfaccia semplice e coinvolgente. Anche quelli che non amano particolarmente questo genere potranno vivere un'esperienza affascinante e indimenticabile. L'immediatezza delle azioni e la varietà delle situazioni che troverete vi faranno presto dimenticare l'idea classica del GDR come mondo oscuro e complicato da affrontare. Non ci sono regole misteriose da imparare né enormi manuali da leggere pagina per pagina, ma solo puro e semplice divertimento.
Il protagonista della storia si chiama Copper ed è l'erede al trono della terra di Gladstone. Un giorno, durante una battuta di caccia con i suoi familiari, viene attaccato da alcune misteriose creature che massacrano tutti eccetto lui. A questo punto comincia l'avventura. Dovrete vendicare la morte dei vostri cari e soprattutto cercare di capire cosa sta succedendo realmente nel reame.
La grafica di *Lands of Lore III* è un misto tra ambienti in 3D e personaggi realizzati con la tecnica Voxel. Questa tecnica, resa famosa da titoli come *Comanche Overkill* e il recente *Delta Force*, non permette un dettaglio molto elevato, anche se la fluidità delle animazioni è comunque di buon livello. Potete muovere lo sguardo usando il mouse come nei più classici sparatutto in soggettiva. Inoltre potrete compiere una serie di azioni come saltare, correre o attaccare semplicemente con un paio di click. Premendo il tasto sinistro potrete esplorare gli ambienti, mentre premendo il tasto destro potrete attaccare il nemico che avrete di fronte. Come avrete capito anche gli amanti dell'azione pura si troveranno a loro agio con un'interfaccia del genere. Andando avanti nell'avventura vi troverete a combattere mostri sempre più potenti e scoprirete tutti gli aspetti di una trama davvero affascinante. Per questa ragione sono molto importanti anche le sequenze d'intermezzo (tutte di qualità semplicemente incredibile) che aiutano il giocatore a calarsi meglio nella parte. Particolarmente valida ci è sembrata la sequenza di apertura, nella quale viene mostrato il primo

Questa splendida ragazza vi aiuterà all'inizio della vostra avventura.

Il motore 3D del gioco è tranquillamente in grado di gestire ambienti tridimensionali molto dettagliati.

Questa foresta non promette nulla di buono.

Il primo *Lands Of Lore* è comparso su Amiga ed è stato uno dei GDR più belli di tutti i tempi

Muoversi nel mondo di *Lands Of Lore III* è decisamente molto semplice.

La mappa si aggiorna automaticamente. È molto utile, quindi consultatela spesso.

I cinghiali sono i primi nemici che incontrerete. Fate attenzione a non sottovalutarli.

attacco di misteriose creature che riusciranno a uccidere vostro padre e i vostri fratelli. Come al solito sono presenti una serie infinita di oggetti magici e di armi che vi aiuteranno nel vostro compito. Affronterete un numero enorme di creature nemiche, dai semplici cinghiali fino ai potentissimi mastini infernali della sequenza d'apertura. La gestione dell'inventario è semplice e intuitiva, ma soprattutto molto completa. Basterà premere la [I] per far apparire la finestra dell'inventario, che oltre al vostro equipaggiamento mostra anche lo stato di salute del vostro personaggio. Per utilizzare un oggetto basterà trascinarlo nella sezione apposita. Per esempio, se volete usare una spada particolare, dovrete solo selezionarla e portarla nel riquadro dell'arma principale. In questa sezione è presente anche l'icona del diario, un utile strumento che si aggiornerà automaticamente riportando i vari eventi che vi capiteranno nel corso dell'avventura. Durante i vostri viaggi potrete anche iscrivervi alle Gilde che sono l'equivalente fantasy dei sindacati. In tutto ve ne sono quattro e tutte si riveleranno molto utili nel prosieguo della vostra avventura. Queste associazioni rappresentano le diverse classi di personaggi che potrete scegliere all'inizio del gioco. Queste associazioni inoltre vi assegneranno delle missioni che vi saranno utili per aumentare la vostra esperienza e per trovare qualche utile oggetto.

La cosa che più colpisce di *Lands of Lore III* è la completa libertà di azione. In poche parole potrete andare dove meglio credete senza nessun problema. Per far sviluppare la trama dovrete obbligatoriamente visitare determinati posti, ma per il resto avrete la possibilità di fare quello che volete. Come avrete intuito, siamo di fronte a un vero capolavoro nel suo genere. *Lands Of Lore* è un titolo semplice e accessibile a tutti, anche a chi non ha mai provato un gioco di ruolo in vita sua. Decisamente un altro pianeta rispetto a prodotti come *Ultima On Line*. Non sono molti i titoli che possono vantare allo stesso tempo semplicità di utilizzo e profondità nell'azione, ma il titolo degli Westwood ci riesce senza problemi. Non perdete altro tempo a leggere queste righe e correte a comprarlo. Ne vale davvero la pena.

Perdersi nei boschi è abbastanza semplice, ma fortunatamente avete una mappa come riferimento.

GRAFICA

Eccellente e molto varia. Gli edifici sono tantissimi.

SUONO

Ottime le musiche, fantastici gli effetti sonori che variano a seconda della zona che inquadrate.

LONGEVITÀ

Se vi piace il genere, questo è un gioco virtualmente eterno. Inoltre, presto sarà disponibile un editor di edifici e nel gioco è incluso l'editor di terreni.

DESIGN

Sempre lo stesso sistema di gioco. Peccato perché si poteva fare di più.

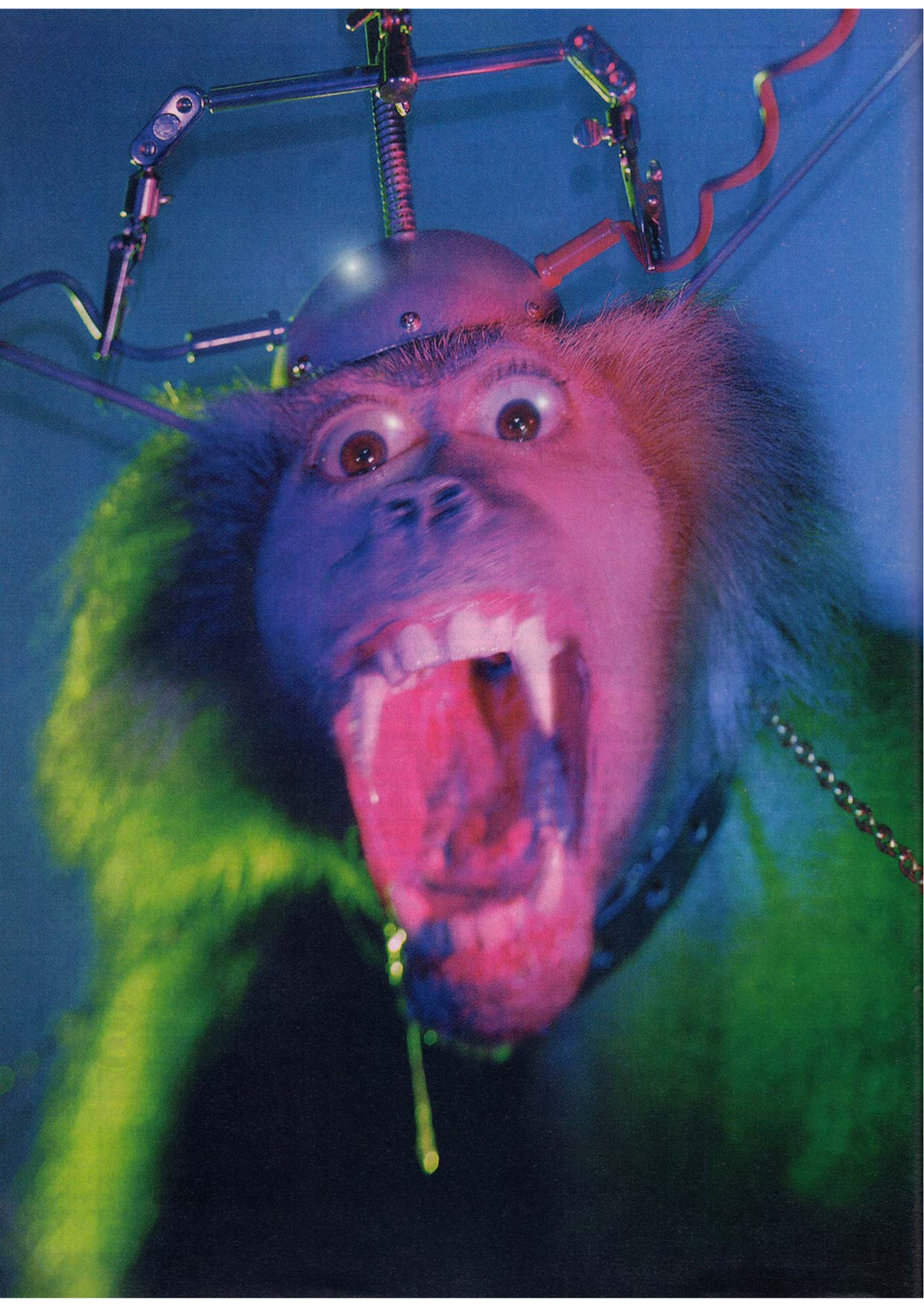
PUNTEGGIO

8

O.K.

- Divertente
- Ottima la grafica e la varietà degli edifici
- Editor di edifici scaricabile da Internet

K.O.

- Troppo poche le novità
- A volte rallenta troppo
- Non c'è più Godzilla

Il personaggio principale, Copper, somiglia in modo inquietante a Peppino De Filippo...

PSM
ITALIA
100 %
indipendente
il Mensile per
PlayStation

ESAGERIAMO!!!

Questo mese sembra nascere sotto il segno delle simulazioni sportive. Nella nostra sezione Sport Arena troverete la bellezza di cinque recensioni. Due manageriali, due simulazioni di guida e una simulazione di calcio sono stati analizzati con la nostra solita onestà e ironia. *Toca 2* si è dimostrato un prodotto all'altezza del predecessore, rivelandosi divertente e immediato anche se estremamente realistico. L'altra simulazione di guida è *V-Rally*, che è il tipico gioco di cui vi dimenticherete dopo un quarto d'ora. Sicuramente fareste meglio a leggere l'anteprima di *Rally Masters* e sperare nel lavoro della Gremlin Interactive. Passando a un altro genere, *PC Calcio 7.0* è un buon manageriale anche se non raggiunge certo i livelli di *Scudetto 3*, ma, visto il suo prezzo ridotto, rimane comunque un ottimo acquisto. *Football World Manager* è l'altro manageriale di cui ci occupiamo questo mese. Ci è sembrato un prodotto decisamente scarso nonostante la presenza di alcune interessanti caratteristiche. Purtroppo però queste novità non bastano a salvare il titolo della Ubi Soft dalla mediocrità. L'unica cosa che sinceramente non capiamo è perché le software house europee facciano uscire i loro manageriali proprio alla fine dei campionati più importanti. In Italia e Inghilterra ormai siamo alle ultime giornate e sinceramente non ci sembra una mossa intelligente quella di distribuire nei negozi un titolo con un database che tra pochi mesi sarà già superato.
L'ultimo spazio di questo mese è per *Uefa Champions League*, un gioco di calcio divertente e ben realizzato, ma comunque molto lontano da *Fifa '99*. Infatti l'atmosfera tipica delle partite di *Champions League* è stata ricreata perfettamente, grazie anche a una delle migliori telecronache mai sentite su PC. Come al solito troverete la nostra classifica aggiornata con i titoli di questo mese. Anche se nessuno è riuscito a insidiare il primo posto, *Uefa Champions League* si piazza direttamente al secondo posto dietro *Fifa '99*. Il gioco della Eidos ha avuto vita facile vista la mancanza di concorrenti più agguerriti. Per questo mese abbiamo finito: accumulate le provviste, chiudetevi in camera vostra, date la chiave in pasto al vostro cane e buon divertimento!!

LA CLASSIFICA

Il mese di maggio porta molte novità nella nostra classifica. Prima di tutto l'entrata in campo di *Uefa Champions League* rivoluziona la sezione delle simulazioni di calcio. Altre novità le troverete tra i manageriali, vista l'uscita di due titoli interessanti come *Football World Manager* e *PC Calcio 7.0*.

	TITOLO	V	P
CALCIO	Fifa '99	4	0
	Uefa	3	1
	WLS '99	2	2
	Actua Soccer 3	1	2
	Sensible Soccer	0	4
	Anche se sicuramente non è un capolavoro, *Uefa Champions League* si è dimostrato piuttosto godibile e divertente. Il secondo posto in classifica è più che meritato.		
FOOTBALL	Madden '99	3	0
	NCAA '99	2	1
	GameDay '99	1	2
	Madden '99 continua a essere la scelta migliore se volete divertirvi con un po' di sana violenza.		
MANAGERIALI	Scudetto 3	4	0
	Fifa Soccer Manager	3	1
	PC Calcio 7.0	2	2
	Ultimate Soccer Manager	0	4
	Esce di scena *PC Calcio 6.0* per far posto alla nuova versione che potrete trovare già in edicola. Altra entrata è quella di *Football World Manager*, che comunque non si è rivelato un buon titolo. In tutto questo, *Scudetto 3* la fa ancora da padrone.		
HOCKEY	NHL '99	1	0
	Powerplay '98	0	1
	NHL '99 rimane in cima alla classifica, vista la mancanza di nuovi avversari.		
BASEBALL	High Heat '99	3	0
	Triple Play '99	2	1
	Hardball 6	1	2
	Microsoft Baseball 3D	0	3
	Ma quando arriva *VR Baseball 2000*?		

SVILUPPO →	Silicon Dreams
PRODOTTO →	Eidos Interactive
REQUISITI →	P166, 32MB RAM, 120 MB su disco rigido, scheda acceleratrice 3D
IDEALE →	PII 233, 64MB RAM, scheda acceleratrice Voodoo 2

Uefa Champions League '98-'99

Un nuovo prodotto della Eidos. Ehi, ma dove sta Lara?

PRESTAZIONI 3D

Per essere giocato al meglio *Uefa Champions League* richiede una buona scheda 3D. Il supporto completo per Direct3D assicura un'ottima resa grafica con tutte le schede più diffuse sul mercato. La Voodoo 2, la Riva TNT e la Matrox G200 si comportano in maniera egregia. Se non avete una scheda 3D, le prestazioni ne risentono moltissimo e dovrete avere un processore molto veloce per riuscire a giocare. Tanto voi l'avete una scheda 3D, vero?

SUPPORTO API: Direct 3d

La Eidos ormai sembra intenzionata a far uscire un gioco di calcio ogni due mesi. Dopo il deludente *World League Soccer '99* di pochi mesi fa, ecco arrivare questo nuovo *Uefa Champions League*, che dovrebbe rappresentare una valida alternativa al re dei giochi di calcio per PC, *Fifa '99*. Ed effettivamente bisogna dire che i ragazzi della Eidos questa volta hanno fatto un ottimo lavoro.
Questo gioco è basato sulla licenza ufficiale della *Champions League*. Il titolo della Eidos permette di partecipare alla Coppa di quest'anno, quindi potrete utilizzare tutte le squadre come Juventus, Inter o Real Madrid che si sono qualificate per questa competizione. È presente anche la classica modalità Scenario, dove dovrete raggiungere certi obiettivi per riuscire ad andare avanti verso il livello successivo. Questa opzione è molto interessante e aumenta notevolmente la longevità di questo titolo. Oltre a queste due interessanti modalità, potrete anche affrontare un'amichevole o creare la vostra coppa personalizzata, scegliendo il numero di squadre da affrontare e decidendo le regole da applicare.
La grafica dei menu è molto bella e riprende lo stile televisivo con il quale vengono presentate le partite di *Champions League*. La telecronaca merita una citazione particolare, perché, a nostro avviso, è realizzata davvero molto bene. Ci sono tre cronisti che si passano la parola durante la partita e tra questi c'è anche il mitico (si fa per dire...) Longhi di Canale 5. La cosa migliore è che i commenti non diventano mai ripetitivi e contribuiscono a creare la giusta atmosfera e a coinvolgere maggiormente il giocatore. Forse siamo di fronte alla migliore telecronaca mai creata per un titolo del genere, decisamente anni luce avanti rispetto a quella di *Fifa '99* (con Caputi e Bulgarelli... brrr), o a quella di *Actua Soccer 3* (forse la più brutta di tutti i tempi).
Prima di iniziare una sfida, potrete decidere la formazione da mandare in campo e le tattiche da utilizzare. Questa sezione è molto valida e le opzioni presenti sono moltissime.
Le squadre presenti sono molto varie e inoltre vi è data la possibilità di decidere che tipo di tattica utilizzare a seconda delle situazioni. La grafica durante le partite è molto bella. Grazie al completo supporto per le migliori schede acceleratrici, *Uefa Champions League* è veloce ma allo stesso tempo estremamente dettagliato. Le animazioni dei giocatori però spesso lasciano a desiderare. Per esempio, la scivolata è realizzata in maniera molto approssimativa. Belle invece le parate dei portieri, realistiche e molto convincenti. Gli effetti

Questo è il menu principale di *Uefa Champions League*. Notate come la grafica ricordi quella delle trasmissioni televisive ufficiali.

Gran tiro di Zamorano che si infilerà nell'angolo opposto. Peccato solo che l'Inter non sia andata molto bene in *Champions League* quest'anno.

Il portiere non arriva sul cross basso di Del Piero e Inzaghi mette dentro la palla di piatto destro. Troppo facile.

sonori sono decenti, eccezion fatta per i cori dei tifosi che fanno davvero pena. Le musiche sono le stesse delle partite alla televisione, con tanto di colonna sonora originale delle partite di *Champions League*.
Il sistema di controllo non è molto preciso e questo, a nostro avviso, è il difetto più grande di *Uefa Champions League*. Per esempio: durante lo scatto è facile premere il tasto del passaggio anticipatamente per dare la palla a un nostro compagno. Purtroppo però questo tasto serve anche a fare la scivolata, quindi molte volte perderete la palla senza neanche accorgervene. Anche il colpo di testa non è semplice da realizzare e prima di impararlo a dovere dovrete allenarvi a lungo. Inoltre, è assolutamente fondamentale l'utilizzo di un buon joypad ad almeno otto tasti, tipo il SideWinder di Microsoft, per riuscire a ottenere una giocabilità convincente. Infatti, usare la tastiera per questo titolo è assolutamente impossibile.
Altro difetto del gioco è l'intelligenza artificiale, soprattutto quella dei portieri. Troppo spesso ci è capitato di prendere dei gol davvero stupidi. I portieri sono sempre approssimativi nei loro movimenti. Anche le squadre avversarie non sono molto intelligenti e dopo poche partite vincerete senza troppi problemi con svariati gol di scarto. Questo è davvero un peccato perché il divertimento è sempre ai massimi livelli e, se gli avversari fossero stati leggermente più forti, sicuramente il voto finale sarebbe stato più elevato.
In conclusione, ci troviamo di fronte a un titolo abbastanza divertente anche se non siamo certo ai livelli di *Fifa '99*, che rimane, nonostante i suoi numerosi difetti, il punto di riferimento per chi vuole una decente simulazione di calcio su PC. Eppure, questo *Uefa Champions League* è il segno che le cose stanno cambiando nel mondo delle simulazioni di calcio per PC. Mentre prima la Electronic Arts era la padrona indiscussa di questo settore, adesso la concorrenza si fa sempre più agguerrita e siamo sicuri che presto il famoso *Fifa '99* perderà la sua posizione di supremazia. Nonostante questo, siamo ancora lontani da quel capolavoro che tutti gli appassionati di calcio stanno aspettando da molto tempo. Speriamo solo che la Konami si decida prima o poi a convertire il suo *International Superstar Soccer* sui nostri adorati computer. In ogni caso, se siete degli appassionati di calcio e vi siete stancati del solito *Fifa* e cercate qualcosa di nuovo e coinvolgente, *Uefa Champions League* è quello che fa per voi. Sicuramente non è un capolavoro, ma state tranquilli che vi divertirete a lungo.

Una grande Inter conduce sul Real Madrid per uno a zero dopo i primi 45 minuti.

Nonostante molti difetti, *UCL* riesce a essere abbastanza divertente.

Il fuorigioco viene segnalato dal collaboratore di linea. Subito dopo avrete anche il replay per rendervi conto che i computer non sbagliano mai.

Le animazioni dei calciatori non sono molto belle, ma i tiri sono fatti piuttosto bene.

CINQUE DOMANDE

Potevamo stupirvi con effetti speciali, ma costavano troppo. Ma come voi sapete, noi di PCU siamo dei tipi totalmente imprevedibili. Questa volta siamo riusciti a ottenere l'impossibile: un'intervista con l'intelligenza artificiale del gioco *Uefa Champions League*. Notate l'arguzia delle risposte e capirete perché i programmatori sono stati visti spesso in un bordello piuttosto che a lavoro!

PCU: Quali sono le sue speranze per il futuro?
CPU: Vorrei fare l'intelligenza artificiale delle tette di Lara Croft.

PCU: Come ha iniziato la sua carriera?
CPU: Facevo il sistema operativo di un distributore di bibite. Poi ho fatto domanda alla Microsoft, ma mi hanno rifiutato perché sono tecnologicamente troppo avanzata.

PCU: Si trova bene alla Eidos?
CPU: Certamente... non hanno grosse pretese e mi pagano molto bene. Ultimamente ho anche trovato la mia anima gemella (NdPCU: mentre rispondeva ci ha mostrato una foto di un modulo di memoria).

PCU: In realtà sembra molto più intelligente che nel gioco. Come mai?
CPU: Non ho capito la domanda.

PCU: Ok, lasciamo perdere!
CPU: Posso salutare un amico che è finito in disgrazia e fa l'intelligenza artificiale dei portieri di *Fifa '99*?

PCU: NO.

GRAFICA
Molto bella, anche se le animazioni dei giocatori lasciano molto a desiderare.

SUONO
Belle le musiche e la telecronaca, pessimi i cori dei tifosi, nella media tutto il resto.

CONTROLLO
Spesso impreciso. È assolutamente obbligatorio un joypad.

REALISMO
Scarso. I portieri sono più stupidi di quelli di *Fifa '99*.

PUNTEGGIO

O.K.
- Telecronaca divertente
- Ottima grafica
- Diverte (per un po')

K.O.
- Animazioni dei giocatori non sempre all'altezza
- Intelligenza artificiale molto scarsa
- Sistema di controllo

SVILUPPO →	Caffeine Studios
PRODOTTO →	Ubi Soft
REQUISITI →	P133, 16MB RAM, scheda grafica 2MB, CD-ROM 4x
IDEALI →	P200MMX, 64MB RAM, 120MB su disco rigido

Football World Manager

La Ubi Soft fa il suo ingresso nel mondo dei manageriali di calcio

PRESTAZIONI 3D

Questo gioco non necessita di alcuna scheda 3D. Dimenticatevi pure la vostra Riva TNT appena comprata perché qui non vi servirà a nulla. Piuttosto, assicuratevi di avere almeno 64MB di RAM per riuscire a ottenere una velocità decente. Un buon processore come un P200 MMX o ancora meglio, un PII 233 aiutano molto a migliorare le prestazioni.

In tutto il campionato italiano sono disponibili in vendita solo due giocatori. Ci sembra un po' poco...

Ecco il vostro allenatore preferito in tutto il suo splendore. Notate il viso cupo e severo. Davvero una garanzia di successo.

Se vi trovate in difficoltà finanziarie, potrete sempre richiedere un prestito alla banca.

Dopo l'uscita dell'ottimo *Championship Manager 3*, anche la Ubi Soft decide di buttarsi a capofitto nel mercato dei manageriali di calcio con *Football World Manager*. Purtroppo però, questo prodotto si è dimostrato inferiore rispetto ai canoni qualitativi cui ci aveva abituato la software house francese. All'inizio del gioco potrete decidere quali zone del mondo "simulare", aumentando o diminuendo di conseguenza il numero di squadre coinvolte. In poche parole, più zone sceglierete e più lento sarà il gioco. I campionati presenti in *Football World Manager* sono davvero tantissimi. Per quel che riguarda l'Italia sono presenti sia la Serie A che la Serie B. Purtroppo, le divisioni inferiori non sono state incluse. Inoltre, almeno per quanto riguarda il nostro torneo nazionale, abbiamo trovato molte imprecisioni che non faranno di certo piacere agli appassionati. Per esempio, in alcune squadre mancano giocatori acquistati di recente, mentre sono presenti calciatori venduti già da tempo. Le opzioni presenti sono le solite. Potrete decidere il tipo di allenamento da far effettuare ai vostri giocatori. Come già si è visto in altri titoli del genere, avrete la possibilità di allenare ogni giocatore singolarmente per migliorare alcune sue caratteristiche specifiche. Una serie di preparatori atletici e allenatori in seconda vi aiuteranno nel vostro compito. Chiaramente, se non sarete soddisfatti del loro rendimento potrete sempre licenziarli per assumere persone più capaci. Le tattiche che potrete utilizzare sono moltissime. Oltre a una serie di strategie prestabilite, potrete crearne di completamente nuove attraverso l'editor incluso nel gioco (molto simile a quello presente nella serie *Championship Manager*.) Se non siete soddisfatti dei rendimenti della vostra squadra, il mercato di compravendita dei giocatori è quello che fa per voi. Purtroppo però qui arrivano i primi grossi difetti di *Football World Manager*. Prima di tutto manca un'opzione di ricerca in base al nome o alle caratteristiche. Inoltre, non esiste una lista generale dei calciatori disponibili, ma solo liste distinte per ogni nazione presente. Quindi, se vorrete acquistare Michael Owen, dovete necessariamente entrare nel campionato inglese. Piuttosto scomodo e frustrante. Ma i difetti non finiscono qui. Infatti spesso le liste di giocatori in vendita si riducono a due o tre nominativi per ogni nazione. Capita addirittura che a volte non si riesca a trovare un solo calciatore disponibile in un intero campionato. Inoltre, se provate a fare un'offerta su campioni ufficialmente non in vendita la risposta sarà sempre e comunque negativa. Quindi è quasi impossibile riuscire ad acquistare un giocatore decente. Questo a nostro parere è un difetto imperdonabile in un gioco di questo genere.

La sezione delle partite vere e proprie invece è davvero ben realizzata. Una parte dello schermo in alto a destra mostra le azioni principali della partita. Il resto dello schermo è invece dedicato alla raccolta di altre informazioni, come il rendimento dei vostri giocatori, il possesso di palla nelle varie zone del campo e il resoconto dell'incontro con punteggio e infortuni. Chiaramente potrete effettuare sostituzioni e cambiare la vostra tattica di gioco. La grafica dei vari menu è di ottimo livello, sicuramente una delle migliori che abbiamo mai visto in un gioco del genere. Anche il sonoro si comporta bene, con musiche piacevoli ed effetti realistici e convincenti nel corso della partita. Il difetto principale di *Football World Manager* è che spesso si ha la sensazione che le proprie scelte non influenzino i risultati sul campo. Potrete tranquillamente vincere il campionato col Piacenza mentre la Lazio finisce direttamente in Serie B. Anche se reputiamo il Piacenza un'ottima squadra (come siamo diplomatici...), ci sembra quantomeno irrealistico vederla trionfare nel campionato italiano. Per concludere, dobbiamo costatare tristemente che *Football World Manager* è più immagine che sostanza. Nonostante gli aspetti positivi come il grande numero di squadre presenti e un'ottima grafica di contorno, la sostanza di base sembra un po' troppo debole.

Questo colpo di testa di Totti farà pareggiare la Roma contro un intraprendente Cagliari.

GRAFICA

Davvero buona. Bellissimi i menu e buona la visualizzazione delle partite.

SUONO

Piacevoli le musiche e buoni gli effetti sonori.

CONTROLLO

L'interfaccia di gioco è piacevole da vedere e da usare anche se avrete bisogno di un po' di tempo per ambientarvi.

REALISMO

Scarso. Il database dei giocatori è pieno di difetti e spesso avrete la sensazione che i risultati delle partite siano casuali.

PUNTEGGIO 7

O.K.

- Grafica piacevole e convincente
- Grande numero di squadre disponibili
- Le musiche e gli effetti sonori sono di buon livello

K.O.

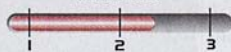
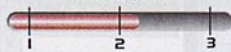
- Realismo ai minimi storici
- Il mercato fa pena
- Alla lunga è frustrante

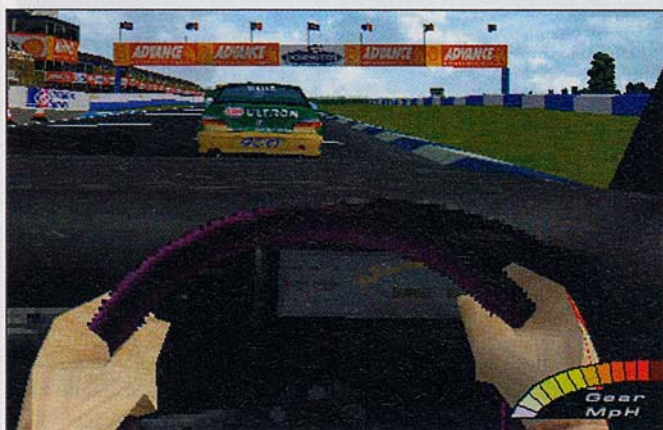
SVILUPPO ⇢ Codemasters	
PRODOTTO ⇢ Codemasters	
REQUISITI ⇢ P166, 32MB RAM, scheda acceleratrice 3D, CD-ROM 4X	
IDEALI ⇢ PII 233, 64MB RAM, scheda video Voodoo 2	

Toca 2 Touring Car

L'unica cosa inglese che ci è piaciuta...

PRESTAZIONI 3D

Toca 2 è un titolo che ha delle richieste hardware abbastanza modeste. Vi basta una buona scheda acceleratrice e il gioco è fatto. La grafica non si può certo definire spettacolare, anche se comunque è di buon livello. Se avete una Voodoo 2, siete a posto.

SUPPORTO API: Direct 3d

Un altro dei campionati bonus. In questo caso si tratta della Lister Storm.

Toca è stato uno dei titoli di maggior successo sia per PlayStation che per PC. È normale quindi che si sia creata una certa attesa intorno a questo nuovo capitolo della simulazione di guida della Codemasters. Per chi non si ricordasse di questo team di programmatori, diciamo subito che sono i creatori di *Colin McRae Rally*, probabilmente il miglior titolo arcade mai visto sui monitor dei nostri computer. *Toca 2* si basa su licenza ufficiale del campionato BTCC, che è l'equivalente del nostro SuperTurismo. In queste gare possono correre solo macchine di serie opportunamente modificate seguendo le regole di un severo regolamento tecnico. Di conseguenza le vetture a nostra disposizione saranno veicoli che vediamo tutti i giorni per le strade delle nostre città, come la Nissan Primera, l'Audi A4, la Peugeot 406 o la Ford Mondeo. Naturalmente le prestazioni sono decisamente più elevate, visto che tra le vostre mani avrete dei veri bolidi da oltre 300 cavalli. Tutti i tracciati del campionato ufficiale sono stati riprodotti con estrema cura per i dettagli. Le gare si svolgono in due manche, ognuna delle quali assegna 20 punti al primo classificato. Oltre a questo campionato i programmatori hanno inserito una serie di gare monomarca a cui potrete accedere dopo aver ottenuto un certo numero di punti. Tra questi merita una citazione la Formula Ford, dove dovrete pilotare delle piccole monoposto. Guidare questi piccoli bolidi è dannatamente divertente, tanto che a noi è piaciuto quasi più del classico campionato BTCC. La Codemasters ha inserito tutta una serie di bonus alquanto originali che sbloccherete vincendo i vari campionati. Sono previste otto piste segrete, tutte con un'ambientazione fantasiosa e singolare.

Il sistema di controllo è rimasto praticamente invariato rispetto al primo *Touring Car*. La macchina è sempre piuttosto nervosa e spesso capita di andare in testacoda anche in pieno rettilineo, soprattutto nel corso delle prime partite. Però, con un po' di pratica prenderete confidenza con il vostro mezzo e allora comincerete a divertirvi sul serio. Il comportamento della vettura è molto realistico, con un assetto tendenzialmente neutro che però a volte può trarre in inganno. Le gare sono decisamente divertenti, con sportellate e sorpassi a ogni curva. I livelli di difficoltà presenti sono tre e modificano il comportamento degli avversari. Sotto questo aspetto, *Toca 2* si comporta molto bene. I piloti gestiti dal computer sono molto competitivi e vincere le ultime gare non sarà compito facile. Potrete anche modificare alcuni parametri della vostra macchina, anche se chiaramente siamo ben lontani dai livelli di realismo presenti in titoli come *Superbike* o *Monaco GP 2*.

La grafica non è niente di speciale, anche se è nettamente migliore della versione per PlayStation. Forse il problema principale è che i poligoni utilizzati sono un po' pochini e questo va a discapito del dettaglio. In compenso però il gioco è molto fluido anche sui computer meno potenti.

Se vi è piaciuto il primo *Toca*, questo seguito non vi deluderà. Consigliato a tutti gli appassionati di simulazioni di guida.

La partenza è una delle fasi più delicate di un Gran Premio.

Questa è la spettacolare visuale dall'interno della macchina.

GRAFICA

Buona anche se non regge il confronto con altri titoli del genere. Lo stesso *Superbike* è nettamente superiore.

SUONO

Nulla d'eccezionale, ma fa bene il suo lavoro.

CONTROLLO

Realistico, forse troppo realistico. Avrete bisogno di molto tempo per imparare a pilotare efficacemente la vostra macchina.

REALISMO

Ottimo. Il comportamento della macchina è piuttosto fedele alla realtà e gli avversari sono molto agguerriti.

PUNTEGGIO

O.K.

- Divertente
- Molte piste e vetture
- Ci si può prendere a sportellate

K.O.

- Controllo difficile da padroneggiare
- Grafica non ai massimi livelli
- Ci vuole mooolta pazienza

SVILUPPO ⇢	Dynamic Multimedia
PRODOTTO ⇢	Dynamic Multimedia
REQUISITI ⇢	P133, 16MB RAM, scheda video 2MB, 200MB su disco rigido
IDEALE ⇢	PII 266, 64MB RAM, Voodoo 2, 200MB su disco rigido

PC Calcio 7

La Dynamic Multimedia segna ancora

Lo scorso anno *PC Calcio 6* è stato uno dei titoli più venduti in Italia. Grazie al prezzo molto contenuto e alla distribuzione capillare tramite il circuito delle edicole, questo prodotto ha superato la considerevole soglia delle 100.000 copie vendute. La Dynamic Multimedia, casa di sviluppo spagnola, ha appena lanciato sul mercato la nuova versione del suo titolo di punta, chiamata con molta fantasia *PC Calcio 7*.

Le novità rispetto alla versione precedente sono moltissime. Potrete prendere la guida di una qualsiasi delle squadre del campionato italiano. Quest'anno è stata aggiunta anche la Serie C. Inoltre, avrete l'opportunità di allenare una squadra appartenente a uno dei cinque campionati europei più importanti. Chiaramente in questo caso prenderete parte a tutte le competizioni tipiche del Paese in cui vi trovate (tipo FA Cup in Inghilterra). Il vostro compito non sarà solo quello di decidere le tattiche di gioco, ma anche quello di far quadrare i conti della società gestendo le risorse disponibili. Potrete aumentare la capacità dello stadio, cedere e acquistare giocatori, concludere contratti con sponsor e vendere i diritti delle partite alle emittenti televisive. Una delle aggiunte più originali è quella di produrre e commercializzare del merchandising relativo alla propria squadra (come magliette, sciarpe e addirittura tazzine da caffè).

Per quanto riguarda la gestione del team, le opzioni a vostra disposizione sono praticamente infinite. Potrete decidere il tipo di allenamento a cui sottoporre i vostri giocatori, gli schemi da usare in partita o creare la formazione dei vostri sogni. È addirittura possibile scegliere una strategia differente a seconda che siate o meno in possesso del pallone.

Il mercato può contare su un database davvero impressionante. Le squadre presenti sono più di 800 e i giocatori superano la soglia dei 24.000. Certo non siamo ai livelli di *Scudetto 3* (che

È presente anche una sezione con la storia delle competizioni internazionali più importanti.

PRESTAZIONI 3D

PC Calcio 7 è forse l'unico manageriale di calcio a supportare le schede 3D. Infatti, potrete sfruttare la potenza della vostra Voodoo 2 nella sezione delle partite. Gli scontri sono presentati in completo 3D, anche se il risultato non è dei più soddisfacenti. Assicuratevi di avere almeno un P200 con 32MB di RAM per non dover passare notti intere ad aspettare che il programma finisca di elaborare i dati di ogni turno di campionato.

VOODOO 2

RIVA TNT

MATROX G200

SUPPORTO API: Direct 3d

Il database dei giocatori in *PC Calcio 7* è assolutamente impressionante come completezza e quantità.

Per le coppe più importanti potrete assistere al sorteggio in diretta.

arrivava addirittura a 40.000 calciatori), ma bisogna ammettere che il titolo della Dynamic si difende molto bene.
La rappresentazione delle partite è piuttosto interessante. Infatti potrete vedere il match partita in completo 3D e se volete potrete anche prendere il controllo della vostra squadra. Questo aspetto è trattato in modo molto più superficiale rispetto a titoli come *Fifa '99* o *Uefa Champions League*. Infatti le azioni possibili sono solo tre: correre, tirare e passare. Comunque, la possibilità di giocare le partite in prima persona è molto interessante e distingue *PC Calcio 7* dal resto dei manageriali di calcio. Inoltre, la grafica è davvero di primissimo livello, con splendide texture e animazioni piuttosto fluide e convincenti. Grazie al supporto per le schede acceleratrici più diffuse, non è richiesto un processore particolarmente veloce per far funzionare tutto al meglio. Sono presenti tutti gli stadi della Serie A e della Liga Spagnola. Durante la partita potrete farvi un paio di risate con la telecronaca di Massimo Tecca e Aldo Serena. Anche se realizzato in maniera decente, alla lunga vi stancherete del commento e presto lo escluderete tramite l'apposita opzione. Se non volete mettervi nei calzoncini dei vostri giocatori, potrete osservare lo svolgimento degli incontri anche attraverso una sorta di lavagna sulla quale vengono riportate le posizioni dei calciatori. Inoltre, se siete dei tipi poco pazienti come noi, potrete

Ecco come si presenta l'interfaccia principale. Da questa schermata potrete accedere a tutte le sezioni disponibili.

passare al risultato finale con un semplice click.
PC Calcio 7 può funzionare anche come enciclopedia di riferimento per ogni amante del nostro sport nazionale. Ogni giocatore ha una scheda dettagliatissima piena d'informazioni e statistiche. Bisogna dire che i ragazzi della Dynamic Multimedia hanno fatto davvero un ottimo lavoro. Pensate che addirittura sono presenti tutti i dati sulle più importanti coppe europee, con tanto di vincitori, finalisti e risultati finali. Purtroppo questo titolo ha anche alcuni difetti. Quello più rilevante è il livello di difficoltà decisamente troppo basso. Anche se selezionate la modalità Promanager (nella quale dovrete occuparvi di ogni singolo aspetto possibile), non faticherete molto per arrivare alla conquista del titolo. Inoltre, se decidete di prendere direttamente il controllo delle partite, non farete alcuna fatica a portare a termine il gioco. Il nostro consiglio è di lasciare perdere la modalità Arcade e concentrarvi solo sull'aspetto strategico di questo prodotto. Un altro difetto è il mercato di compravendita dei giocatori, che risulta anni luce indietro rispetto agli altri titoli del genere. Innanzitutto il numero di giocatori disponibili non può competere con il capolavoro della Sports Interactive. Inoltre, per le squadre meno importanti, è praticamente impossibile riuscire ad accaparrarsi un calciatore di alto livello (anche se avete risorse economiche a sufficienza). Alla lunga, è molto frustrante.
In definitiva, ci troviamo di fronte a un titolo di buona fattura che offre il miglior rapporto prezzo/qualità mai visto nel mondo dei videogiochi. Visto che con appena 35.000 lire potete portarvelo a casa, vi consigliamo di comprarlo subito.

La sezione delle tattiche risulta completa e facilmente gestibile.

La Roma vince a Modena grazie a quattro gol di Del Vecchio. Realistico (?!?).

Oltre alla visuale 3D, potrete usare anche questa schermata per osservare lo svolgimento delle partite.

In questa sezione potrete controllare il vostro stadio, aumentando il prezzo dei biglietti o il numero dei posti disponibili.

GRAFICA
Più che accettabile per un prodotto così economico.

SUONO
Buono, ma il commento di sottofondo stanca in fretta.

CONTROLLO
Semplice ma efficace.

REALISMO
Un po' troppo semplice. Secondo *PC Calcio 7*, vincere lo scudetto è un gioco da ragazzi.

PUNTEGGIO 7

O.K.
- Prezzo contenuto
- Un enorme database calcistico
- Ottimo sistema di gestione delle squadre

K.O.
- Troppo facile
- Telecronaca noiosa
- Sistema di compravendita dei giocatori poco versatile

EAGLE WATCH

LA GUIDA STRATEGICA DEFINITIVA PER LE SEI MAPPE DI QUESTO EXPANSION PACK

COME DOMINARE GLI AVVERSARI ED ESASPERARE I COMPAGNI DI SQUADRA.

Dopo prolungati esperimenti effettuati su noi stessi, possiamo affermare che il multiplayer di *Rainbow Six* causa dipendenza più di qualsiasi tipo di droga esistente al mondo. Questo Expansion Pack aggiornerà la vostra versione alla 1.5, migliorando la giocabilità e le prestazioni su Internet. Tra le novità più interessanti citiamo le granate, che diventano più potenti a ogni nuovo aggiornamento. Finalmente i danni provocati da queste armi sono riprodotti in modo realistico (almeno simili a quelli dei film, visto che fino ad ora non abbiamo mai ricevuto una granata in faccia...). Inoltre il sistema di lancio delle granate è stato notevolmente migliorato, risultando più semplice e immediato. Un'altra innovazione importante è che non c'è più un punto di partenza fisso per ogni team. Questo rende le missioni più varie e divertenti visto che non conoscerete la posizione iniziale del vostro gruppo, né quella dei vostri avversari. In pratica non sarà più possibile effettuare raid preorganizzati e, per scovare il nemico, dovrete esplorare ogni centimetro dell'area di gioco facendo attenzione a non esporvi troppo. Le sei nuove mappe contenute in questo Expansion Pack, sono davvero enormi. Non vi resta che leggere il nostro articolo per carpire i segreti di ogni livello. Se volete essere massacrati in allegria venite a trovarci su The Zone in qualunque momento.

L'ÉLITE SQUAD DI PCULTRA

Se riuscirete a portare a termine una delle seguenti missioni mentre infuria la battaglia, potrete entrare a far parte del corpo d'assalto più esclusivo del mondo: I PCUltra's Élite.

GRANATA ALLE SPALLE DELL'AVVERSARIO

Dove ⇢ City Street Large
Come ⇢ Lanciate una granata attraverso una finestra per far saltare in aria nemici un po' troppo distratti. Semplice da fare, stupendo da vedere.

SALTARE ALLE SPALLE DELL'AVVERSARIO

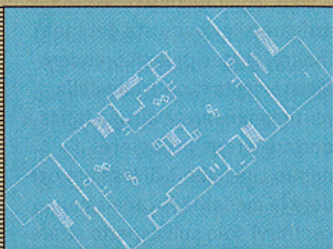
Dove ⇢ City Street Large
Come ⇢ Potrete saltare giù dall'edificio più alto senza farvi alcun danno. Sfruttate questa caratteristica per atterrare alle spalle dei nemici ed eliminateli con un colpo in testa.

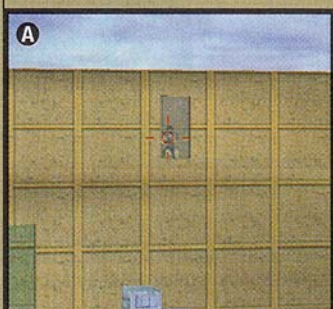
PISTOLA CON SILENZIATORE

Dove ⇢ Space Shuttle
Come ⇢ Fate fuori tutti gli avversari usando la pistola col silenziatore. Il miglior posto per riuscire in questa "missione" è la stanza principale con il vetro dalla parte opposta dello Shuttle. Sporgetevi dalla piattaforma finché non scorgete un bersaglio, poi girate l'angolo e fateli fuori uno a uno. Quest'azione è molto difficile da compiere senza essere visti dal nemico, ma se ci riuscite vi sentirete dei piccoli James Bond.

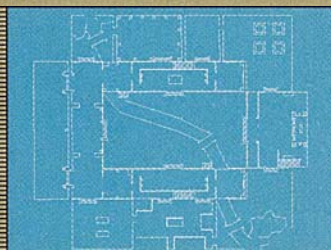
SPAZZARE VIA L'INTERA SQUADRA AVVERSARIA USANDO L'HK MP5

Dove ⇢ Big Ben
Come ⇢ Spesso i nemici si apposteranno nelle stanze con le campane per tendervi un'imboscata. Piazzatevi davanti alla porta e lanciate un flashbang. Entrate con il vostro mitragliatore automatico e sparate a tutto e tutti urlando come Tarzan. Pochi di voi riusciranno in quest'impresa, ma quei pochi potranno vantarsi di far parte dell'Élite di PCUltra (beati voi...).

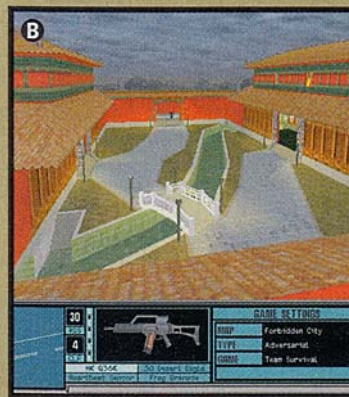
CITY STREET LARGE ⇢

DESCRIZIONE GENERALE: Questa mappa di medie dimensioni è dannatamente divertente grazie al suo design: una piccola area con quattro costruzioni, un bunker al centro e una marea di casse sparse in giro per il livello. Le finestre dei vari edifici sono degli ottimi punti per appostarvi. Il cecchino maligno che è dentro di voi avrà pane per i suoi denti. Il bunker e gli edifici sono collegati tra loro da una serie di passaggi sotterranei che permettono di raggiungere velocemente ogni parte del livello.

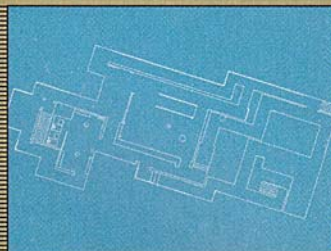
Ⓐ PUNTO CHIAVE 1: I DUE EDIFICI PRINCIPALI
La cosa migliore sarebbe poter iniziare la sfida dalla cima di un edificio. Da qui è possibile tenere tutto sotto controllo e colpire gli avversari che si trovano dietro alle finestre. Purtroppo questa posizione ha anche i suoi svantaggi. Infatti, non appena gli avversari capiranno dove siete appostati, concentreranno il fuoco su di voi.

Ⓑ PUNTO CHIAVE 2: I PASSAGGI SOTTERRANEI
Questi passaggi collegano i quattro edifici principali al bunker centrale. Usare questi tunnel per attaccare rapidamente il nemico può essere una tattica molto efficace, soprattutto nelle partite con poche persone. Se sarete abbastanza veloci, potrete prendere i vostri nemici alle spalle mentre si appostano alle finestre. Usate questi passaggi anche per cambiare spesso posizione quando fate i cecchini. In questo modo confonderete le idee al vostro nemico.

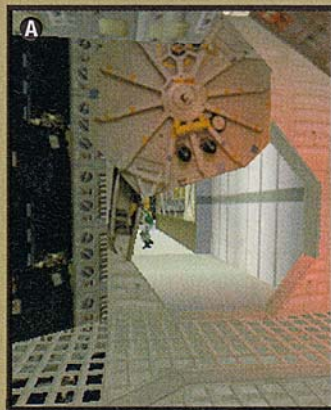
Ⓒ PUNTO CHIAVE 3: IL DUMPSTER, SECONDO PIANO
Questo livello è uno dei punti migliori per fare i cecchini, soprattutto perché c'è un solo modo per accedervi. Se siete almeno in due, uno di voi potrà fare da guardia all'entrata buttando qualche granata giù per le scale se gli avversari si avvicinano troppo. In questo modo l'altro potrà sparare indisturbato con il suo fucile falciando quintali di nemici.

FORBIDDEN CITY

VISTA GENERALE: All'inizio vi sembrerà che le enormi dimensioni di questa mappa risultino un po' troppo dispersive per il team survival. Invece, grazie a una progettazione intelligente e calcolata, questo livello risulta divertente e godibile anche quando i combattimenti si svolgono tra squadre molto piccole.

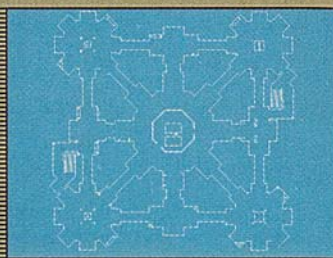
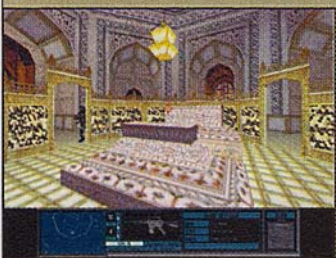
Ⓐ PUNTO CHIAVE 1
LE ENTRATE PRINCIPALI: Queste entrate si trovano tutte sul cortile centrale. Entrambe le squadre inizieranno da qualche parte in questa zona. Dal cortile potrete sparare agli avversari mentre passano da un'entrata all'altra. Controllare quest'area è di vitale importanza se volete consentire al vostro team di muoversi liberamente.

Ⓑ PUNTO CHIAVE 2
LA BALCONATA PRINCIPALE: Da questo enorme balcone potrete tenere sott'occhio l'intero cortile centrale e le tre entrate principali di cui abbiamo appena parlato. Questo è il miglior punto del livello dove appostarsi con il fucile di precisione, ma è anche il primo posto dove gli avversari verranno a cercarvi. Fate attenzione alle granate che vi lanciano da sotto.

Ⓒ PUNTO CHIAVE 3
LE BALCONATE LATERALI: Ci sono due balconate per ognuna delle tre stanze posizionate ai lati del cortile principale. È difficile che queste piattaforme diventino un buon punto strategico a meno che non stiate giocando con molti avversari. Mentre vi spostate per il livello, ricordate sempre di dare un'occhiata in alto per vedere se qualche avversario usa le balconate per appostarsi. Tenete sempre a portata di mano una granata per liberarvi degli eventuali cecchini che riuscite a vedere. Se volete un buon consiglio, posizionate un mitragliatore su ognuna di queste balconate. Il cortile centrale è il punto strategico più importante del livello.

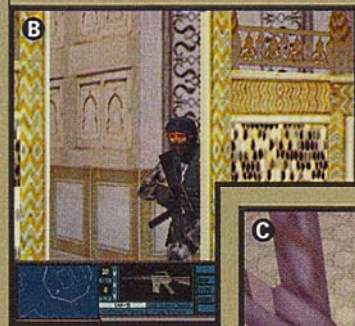
SPACE SHUTTLE

VISTA GENERALE: Le posizioni di partenza molto distanti tra loro causeranno una grossa confusione in questo livello pieno di passaggi nascosti, scale e corridoi infiniti. Sfruttate lo shuttle e le poche stanze disponibili come punto di riferimento.

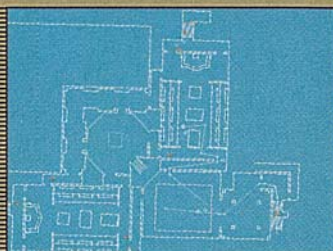
Ⓐ PUNTO CHIAVE 1
LO SHUTTLE: La gente di solito tende ad avvicinarsi allo shuttle all'inizio delle partite. Generalmente almeno una squadra inizia a giocare da questa posizione. Dallo shuttle, guardate verso il basso nella stanza piccola e tenete d'occhio la sala di controllo e le uscite. Fate attenzione quando camminate sulla scala che porta allo shuttle e ricordate che potete anche salire per accedere alla cabina di pilotaggio e prendere i nemici alle spalle.

Ⓑ PUNTO CHIAVE 2
SALA DI CONTROLLO: Con due grosse finestre di cristallo questo locale consente di controllare contemporaneamente lo shuttle, la scala di accesso e le entrate. Ma visto che i nemici possono attaccarvi da ogni lato, stare in questa stanza è molto pericoloso. Avere un compagno che vi copra le spalle è la scelta migliore.

Ⓒ PUNTO CHIAVE 3
STANZA PRINCIPALE: Questa è la stanza più ampia di tutto il livello. Le scale di accesso e le varie entrate la rendono un buon punto per gli scontri a fuoco con imboscate e repentini cambi di direzione. Chi di voi riuscirà a conquistare questa stanza e i suoi punti di "cecchinaggio" per primo, potrà trarne enormi vantaggi. Vicino a un tubo, al secondo piano, c'è un ottimo punto per usare il proprio fucile di precisione. Usate le scale della stanza adiacente per muovervi velocemente da un piano all'altro, ma fate attenzione perché quando siete su una scala sarete dei bersagli perfetti.

TAJ MAHAL

VISTA GENERALE: Questo Taj Mahal consiste in una grossa area con due entrate per i piani inferiori, ed è probabilmente il livello peggiore per il multiplayer. Tutti gli scontri più importanti si svolgeranno nell'area principale e nei corridoi che la uniscono alle zone vicine. C'è anche un piccolo balcone in alto che unisce le due entrate.

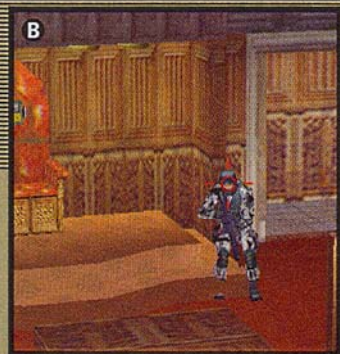
A PUNTO CHIAVE 1
SUPERFICIE: Potreste pensare che i due gazebo siano delle ottime posizioni per fare i cecchini. In realtà non lo sono, a meno che non stiate combattendo contro gente molto inesperta. Infatti è il primo punto dove i vostri avversari guarderanno quando entreranno in questa zona. In ogni caso potreste riuscire a far fuori qualche nemico che esce da una delle due entrate sotterranee.

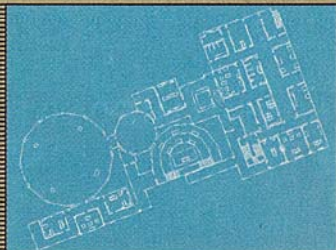
B PUNTO CHIAVE 2
ZONA CENTRALE: Il muro circolare potrà proteggervi dalle mitragliatrici ma non dalle granate. È molto meglio correre attaccati ai muri sperando di beccare qualcuno che passa sulla balconata al secondo piano. È una zona molto importante, ma occorre fare attenzione alle granate che vi passeranno amabilmente sopra la testa.

C PUNTO CHIAVE 3
BALCONATA E SECONDO PIANO: Questa zona è un passaggio obbligato per raggiungere il livello inferiore. Se incontrerete la squadra avversaria qui, state pronti a uno scontro veloce e sanguinoso. Se invece i vostri avversari si metteranno sulla difensiva in superficie, potrete utilizzare questo punto per attraversare velocemente il livello. È un'area solitamente molto affollata.

BIG BEN

VISTA GENERALE: Questo livello vi consentirà di divertirvi molto, visto che le tattiche che potrete adottare sono differenti l'una dall'altra. Ci sono un paio di grosse stanze ciascuna con una balconata, un lungo corridoio, una scala e la torre del Big Ben. Questo tipo di struttura è il paradiso per ogni cecchino che si rispetti.

A PUNTO CHIAVE 1
TORRE DELL'OROLOGIO: La torre è un punto perfetto per chi ama difendersi. Se la vostra squadra comincerà da qui, posizionatevi vicino alle scale e controllate la zona inferiore (dovreste essere almeno in due). In questo modo

potrete far fuori moltissimi avversari aiutandovi con qualche granata lanciata nel punto giusto. Utilizzate i vostri uomini migliori e avrete vittoria facile.

B PUNTO CHIAVE 2
LE BALCONATE: Ciascuno dei due edifici principali ha delle balconate sui lati e un breve corridoio come collegamento. Da qui, un paio di squadre armate di fucili di precisione possono controllare la zona di entrata. Nel caso dobbiate prendere il controllo di questi punti strategici, potete fare un assalto veloce salendo le scale o lanciando alcune granate per far fuori i cecchini sopra di voi.

C PUNTO CHIAVE 3
LE SCALE: Se entrambe le squadre decideranno di attaccare si incontreranno in questo punto. Qui potrete dare vita a battaglie davvero indimenticabili. Ricordate che chi sta in alto è sempre avvantaggiato. Questo perché da una posizione più elevata si ha una migliore visuale su quello che succede sotto.

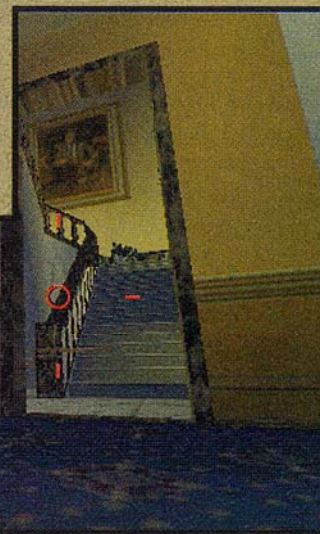
CAPITOL BUILDING

VISTA GENERALE: Questo livello è enorme: due stanze ciascuna su due piani, due scale differenti e tantissimi corridoi. Le squadre partiranno da una delle due stanze, quindi all'inizio non ci sarà spazio per i cecchini. Scegliete il momento migliore per attaccare la squadra avversaria in modo diretto, perché il Gold Team avrà sempre il vantaggio di essere più in alto.

Ⓐ PUNTO CHIAVE 1
LE DUE STANZE: Prendete posizione sulle balconate, controllate le entrate e comportatevi da bravi cecchini infami (attendete pazientemente l'arrivo di un nemico!). Mentre aspettate, divertitevi sparando sul muro alle spalle dei vostri compagni di squadra (noi lo facciamo sempre e dovreste vedere come si inc*****o). Per prendere il controllo della stanza al secondo piano la scelta migliore è quella di passare attraverso la porta sul muro a nord, dove potrete lanciare una granata in faccia al nemico prima di morire come degli eroi.

A

Ⓑ PUNTO CHIAVE 2
I CORRIDOI: Se non incontrerete il nemico sulle scale lo troverete qui. Siete dei facili bersagli, per cui siate molto veloci. Se siete abbastanza coraggiosi da combattere qui vuol dire che siete pazzi o professionisti del mestiere.

B

Ⓒ PUNTO CHIAVE 3
LE SCALE: Visto che sono l'unica via di comunicazione tra le due stanze principali, queste scale rappresentano un punto strategico molto importante. Usare le granate è la scelta migliore, ma cercate di non colpire i vostri compagni (a noi è successo molto spesso).

C

La guida definitiva per gli sparatutto in soggettiva

WORKOUT

AUMENTATE LE VOSTRE UCCISIONI IN MASSIMO 21 GIORNI

SEMPRE CHE NON FACCIATE DAVVERO SCHIFO

Avete provato tutti i trucchi e le strategie per gli sparatutto in soggettiva e siete ancora in fondo alle classifiche di tutti i server? Non vi preoccupate, PCU è qui per aiutarvi. Questa guida è stata progettata per migliorare le vostre prestazioni fisiche e rendervi in questo modo un perfetto atleta da computer. Certo, Roberto Baggio è un grande giocatore, ma se non si tenesse in forma fisica non sarebbe nient'altro che una schiappa da cinque miliardi l'anno. Non possiamo garantirvi che riuscirete a battere tutto e tutti, ma questi esercizi vi aiuteranno a tirare fuori il meglio da voi stessi e a conoscere i vostri limiti fisici. Per eseguire tutte queste lezioni entrate in un server dove nessuno conosce il vostro nome. In questo modo non verrete ridicolizzati da noi o da altri vostri conoscenti.

Uno dei redattori di PCU alla prova nell'esercizio n. 7. O forse stava cercando di scrivere l'ennesima recensione onesta e imparziale...

1. LA MOSSA DEL GAMBERO

Cosa fare ···› Prima di cominciare, eliminate completamente il tasto per andare avanti. Adesso combattete sul server muovendovi solo all'indietro e sui lati.
Ripetere ···› Almeno per sei partite complete o fino a quando non vi sarete stancati di cadere dentro pozze di lava.
Risultati ···› Correre in avanti è il metodo migliore per essere colpiti alle spalle. Muovendovi all'indietro potrete scappare dai nemici mentre continuate a bersagliarli. Inoltre conoscerete ogni mappa alla perfezione. Dopo tutto, se potete girare per il livello all'indietro senza morire spesso, immaginate quanto sarete forti quando vi muoverete anche in avanti.

2. IL SALTO DELLA RANA

Cosa fare ···› Giocate su un server per deathmatch come al solito, tranne per il fatto che dovrete tenere sempre premuto il tasto per saltare (riconfiguratelo se necessario). Continuate a combattere ignorando i commenti degli avversari (che vi prenderanno per matto) e sparategli a ripetizione con tutte le vostre armi. Provate a usare armi che richiedono estrema precisione come la Rail Gun o un fucile da cecchino. La cosa più importante comunque è che continuiate a saltare.
Ripetere ···› Per dieci partite o finché non dovrete andare al bagno per vomitare.
Risultati ···› Andare in giro saltando è un'ottima tattica per rimanere in vita. Inoltre, chiunque sia in grado di attaccare efficacemente usando questa tattica è davvero un avversario temibile.

3. STRAFE CIRCOLARE

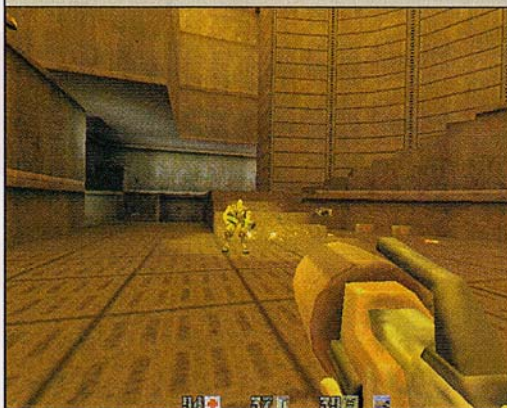
Cosa fare ···› Provate un deathmatch con una mappa che presenti stanze molto grandi o enormi zone all'aperto. Usate solo e unicamente lo strafe (spostamento laterale) circolare. Se necessario potrete anche usare altri tasti per superare gli ostacoli o se rimanete incastrati in un angolo, ma per il resto del tempo usate sempre lo strafe insieme ai tasti per girarvi.
Ripetere ···› Almeno sei volte oppure fino a quando non sentirete più il vostro braccio.
Risultati ···› Imparerete a mirare alla perfezione mentre correte attorno all'avversario. In questo modo sarete dei bersagli estremamente difficili da colpire e dei combattenti estremamente pericolosi.

4. MOVIMENTO PARALLELO

Cosa fare ···› Rimuovete completamente i tasti per lo strafe ed entrate in un server. Adesso cercate di combattere decentemente senza utilizzare questa vitale tattica per evitare i colpi nemici.
Ripetere ···› Per almeno sei partite.
Risultati ···› Non potendo usare lo strafe sarete costretti a utilizzare il mouse per muovervi lateralmente. In questo modo sarà molto più difficile riuscire a mirare velocemente gli avversari. Questo esercizio migliorerà la vostra mira e vi consentirà di imparare nuove tecniche per schivare i proiettili avversari oltre al classico strafe.

5. IL MOUSE FOLLE

Cosa fare ···› Eliminate il mouselook, entrate in un server e fatevi massacrare. O cercate di rifare i vecchi deathmatch di *Doom* disattivando l'auto-targeting. In poche parole, usate la tastiera per mirare.
Ripetere ···› Per sei partite o fino a quando vi sarete stancati di essere massacrati a ripetizione.

ESERCIZIO N. 3: LO STRAFE CIRCOLARE →

Perfezionare la propria tecnica dello strafe circolare è di importanza vitale se si vuole avere successo negli sparatutto. Chiunque può muoversi in circolo, ma pochi riescono a mantenere una buona mira sugli avversari in questi frangenti.

Risultati ···› Senza l'aiuto del mouse-look, dovrete fare affidamento sulla tastiera per muovervi nel livello. In questo modo migliorerete moltissimo la vostra abilità nel guidare il vostro personaggio.

6. CAMBIO ARMI

Cosa fare ···› Giocate in un server per deathmatch, ma non uccidete un nemico usando solo un tipo di arma. Prima di finire un avversario, cambiate velocemente arma per il colpo di grazia.
Ripetere ···› Sei partite o fino a quando non avrete usato con successo tutte le combinazioni di armi possibili.
Risultati ···› Cambiare arma velocemente e con efficacia nel mezzo della battaglia è importantissimo. Questo esercizio vi consente di fare pratica per familiarizzare con la tastiera e con questa tecnica essenziale. Assicuratevi di settare con precisione ogni tasto per il cambio delle armi che preferite o che usate più spesso. Essere veloci vuol dire anche essere letali.

7. FURIA CIECA

Cosa fare ···› Appena prima di iniziare una partita su un server, bendatevi gli occhi e alzate il volume al massimo.
Ripetere ···› Per sei partite o fino a quando i vostri vicini non vi sfondano lo stereo.
Risultati ···› Sarete costretti a fare affidamento solo sul vostro udito. Probabilmente in questo modo non ucciderete molti avversari, ma imparare a riconoscere il tipo e la provenienza di ogni suono è di vitale importanza per il successo in un deathmatch. Inoltre, non vi consente di guardare la tastiera per spingere i vari tasti per cambiare arma, fare lo strafe e tutto il resto. I migliori giocatori non tolgono mai gli occhi dallo schermo.

8. IL PUFFO KILLER

Cosa fare ···› Usate solo le armi più piccole presenti nel gioco per uccidere i vostri avversari.
Ripetere ···› Per sei partite o fino a quando siete stanchi di venire umiliati ripetutamente.

ESERCIZIO N. 6: CAMBIARE ARMA →

Scegliere l'arma giusta è cruciale per il prosieguo della battaglia. Questo esercizio vi insegnerà a fare le scelte giuste...

...naturalmente dovrete anche imparare a colpire l'avversario, o probabilmente verrete massacrati ripetutamente senza ritegno.

TABELLA DEI MIGLIORAMENTI →

Seguite questa tabella per le prossime tre settimane. Ogni venerdì dovrete tornare a combattere normalmente. Segnate i punteggi per vedere se gli esercizi svolti hanno avuto qualche effetto. Se i valori non aumentano, allora probabilmente fareste meglio a dedicarvi ai giochi strategici in tempo reale. Ci dispiace, ma almeno ci abbiamo provato.

ESERCIZIO	SETTIMANA 1	SETTIMANA 2	SETTIMANA 3
LUNEDÌ			
1			
2			
3			
MARTEDÌ			
4			
5			
6			
MERCOLEDÌ			
7			
8			
GIOVEDÌ			
1			
7			
3			
VENERDÌ			
IN PARTITA			

Risultati ···› Vi consente di diventare efficaci con le armi che userete più spesso. Molte persone cominciano a correre come pazzi finché non trovano un'arma più potente (che è comunque una delle tattiche migliori). Ma se diventate abbastanza bravi nello scappare e nell'utilizzo delle armi piccole, allora potrete infliggere grossi danni agli avversari mentre cercate nuove armi.

ESERCIZI FISICI

Mentre gli esercizi che vi abbiamo appena descritto miglioreranno le vostre abilità negli sparatutto in soggettiva, alcuni di voi potrebbero non avere la preparazione fisica adatta per sopportare le fatiche di un vero deathmatch. I seguenti esercizi sono vitali per sviluppare un fisico da vero campione di sparatutto.

COORDINAZIONE MANO-OCCHIO

Perché ···› È importante avere la massima coordinazione tra le mani che controllano i movimenti e i vostri occhi. Dovete diventare una macchina perfetta.
Cosa fare ···› Basketball, tennis, squash o ping-pong.

PAZIENZA

Perché ···› Gli sparatutto, specie per gli inesperti, mettono a dura prova la pazienza di un essere umano. Le prime volte verrete ammazzati senza troppi problemi. Diventare forti richiede molta pazienza e applicazione.
Cosa fare ···› Guardate almeno dieci volte il film *Karate Kid* per riuscire a capire il vero significato della parola pazienza.

BRACCIO DI FERRO

Perché ···› Alcune persone non hanno la forza necessaria per muovere il mouse per ore e ore. Queste persone sono chiaramente delle schiappe, ma noi abbiamo un piano.
Cosa fare ···› Comprate dei pesi da almeno 5 chili e fate 50 esercizi al giorno. O se preferite lavorare nell'intimità della vostra stanza, c'è un particolare esercizio che è noto per rinforzare i muscoli del braccio. Voci dicono che questo esercizio faccia diventare ciechi. Sono false! Visto che l'udito è l'unico senso rimasto a noi di PCU.

INTEGRATORI SALINICI

Avete sentito e visto tutto quello che c'è da sapere su queste bevande miracolose che dovrebbero rendervi invincibili. PCU prova a guardare più da vicino quali effetti, sempre che ne esistano, queste bibite possono avere su chi gioca col computer.

RED BULL
PROMESSA ···› Ti mette le ali
EFFETTO ···› Finché non diventerete immuni ai suoi effetti, la Red Bull è una bevanda molto efficace per farvi sentire "strani". Tuttavia non è semplice giocare con il computer in questo stato. La Red Bull va benissimo se volete andare in giro per le strade come pazzi appena usciti da un manicomio, ma non ha alcuna efficacia nei nostri test.

GATORADE
PROMESSA ···› Life is a sport, drink it up
EFFETTO ···› Non ha avuto nessun effetto sulle nostre cavie da laboratorio. Però vogliamo ringraziare i geni della Gatorade per aver creato per le bottiglie un sistema di chiusura a prova di redattore di PCU.

VIAGRA DRINK
PROMESSA ···› Una forza e un vigore che neanche He-Man può vantare
EFFETTO ···› Forse non sarà molto utile per migliorare le proprie prestazioni in questo test, ma se provate a usarla prima di un appuntamento galante, potrete scoprire un mondo totalmente nuovo (per ore e ore).

TRIBES—IL FUTURO DEL MULTI-PLAYER?

È difficile immaginare il multiplayer On-Line senza i tipici deathmatch della ID Software. In definitiva *Quake II* è tuttora il titolo più giocato in Internet. Eppure noi abbiamo visto il futuro e il suo nome è *Tribes*. Grazie al forte supporto degli sviluppatori e a un prodotto di ottima qualità, questo gioco della Dynamics si pone su un piano decisamente superiore rispetto alla concorrenza. Alcune persone – di cui non riveleremo le identità – sono convinte che questo titolo sia troppo complesso per gli appassionati di deathmatch abituati a combattere soli contro tutti. Forse questa teoria poteva essere vera qualche mese fa, ma già adesso possiamo vedere una crescente familiarità con l'idea di specializzazione, attacchi di squadra, ecc. Un concetto di gioco originale come quello di *Tribes* ha bisogno di tempo per essere capito a fondo. Speriamo solo che qualcuno si decida a distribuire anche in Italia questo gioco dalle enormi potenzialità.

LE MAPPE

L'editor di mappe venduto insieme a *Tribes* è flessibile e potente. Praticamente c'è tutto quello di cui avrebbe bisogno un programmatore professionista, ma anche i meno esperti non faranno fatica a utilizzarlo. Una delle sue migliori caratteristiche è la possibilità di far girare immediatamente il livello appena creato per vedere coma sta venendo. Questo è un aspetto molto importante per coloro che non hanno molta voglia di salvare la mappa, chiudere il programma e far partire il gioco per vedere i primi risultati.

Michael Hamlett è un designer di livelli di *Tribes* (e presidente di Xtreme Gaming www.xtremegaming.com) che da poco ha cominciato a lavorare con questo editor che trova "molto, molto ma molto facile da usare. Un grande programma per chiunque voglia iniziare a fare questo lavoro". Continua Hamlett, "con un minimo di impegno e un po' di pazienza, chiunque è in grado di crearsi la mappa che ha sempre sognato. Per esempio, io ho impiegato solo 25 minuti per creare un livello partendo da un mio mod esistente. Dopo aver disegnato quattro arene avevo capito tutta la potenzialità di questo editor e ho subito iniziato a produrre missioni completamente nuove. Questo richiede molto più impegno. Per dare vita a una nuova missione avrete bisogno di almeno dieci ore di lavoro, che comunque è poco rispetto al tempo richiesto da editor di altri giochi. Quelli tra voi che sono interessati a creare nuove mappe e livelli dovrebbero leggere e scaricare i vari documenti Internet che contengono questo genere di informazioni". Il Web-Ring di *Tribes* si può trovare al seguente sito: www.tribesplayers.net. Invece, se cercate un manuale per creare una nuova mappa, rivolgetevi a www.tribeone.org/tribeseditor.htm.

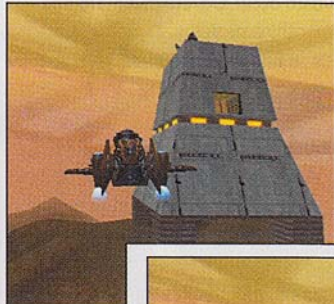
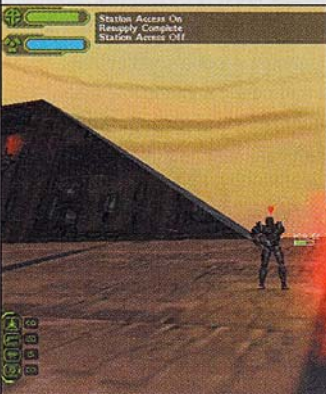
Volete giocare a *Underground*, una nuova mappa per il Capture The Flag, ma non avete voglia di scaricarvela? Bene, basta trovare un server che la faccia girare e il gioco è fatto. Comodo, no?

LE SKIN

Creare skin personalizzate rientra nel concetto generale secondo cui ogni "tribù" deve assolutamente avere una sua caratteristica identità. Attualmente solo i server per i deathmatch consentono di usare le skin personalizzate, anche se nel momento in cui leggerete queste righe dovrebbe essere già uscito un mod che consente di usarle in altre modalità (come il Capture The Flag).

Jamie Knapp, il proprietario del Doomed's Used Armor Emporium (www.inficad.com/~doomed), ha disegnato oltre 100 skin e ci ha assicurato che crearne una è un lavoro davvero molto semplice. "Con un po' di ricerca e pazienza tutti possono progettare delle skin. Personalmente ho visto degli ottimi lavori sia da persone molto giovani (anche sotto i 12 anni) che da gente con più esperienza (sopra i 50). Secondo la mia opinione, chiunque ha una conoscenza base di un programma di grafica 2D può tranquillamente personalizzarsi le skin della sua tribù senza troppi problemi". Photoshop è l'unica cosa di cui avete bisogno (con i plug-in Eye-Candy, Kai e Ulead), insieme a Paint Shop Pro e Lview per la conversione delle immagini. Per imparare a fare skin, date un'occhiata a www.worldtree.net/skincraft.

LA COMUNITÀ

Il primo posto dove iniziare il viaggio nel mondo di *Tribes* è il sito ufficiale www.tribesplayers.com che è anche il centro del webring.

Guardare queste foto mi fa venire voglia di giocare a *Tribes*... urg... devo andare adesso.

SKIN ON SKIN

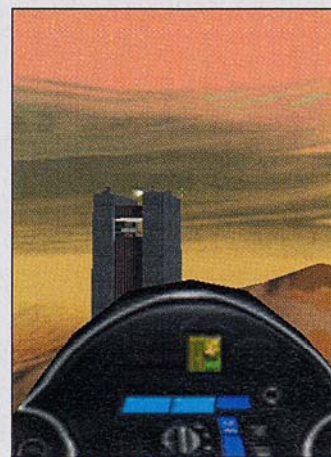
Per riuscire a ottenere questi risultati dovrete usare un programma abbastanza potente come Adobe Photoshop.

***Tribes* probabilmente sarà la vera rivelazione multiplayer del 1999.**

Questo è il punto di partenza logico per qualsiasi cosa stiate cercando, sia per quanto riguarda le homepage delle singole tribù, sia per scaricare mappe, skin o manuali degli editor. La semplicità di configurazione e il fatto che tutte le modifiche sono solo per i server (in altre parole non dovrete modificare il vostro gioco) ha incoraggiato molti appassionati a sviluppare ancora di più il mondo di *Tribes*. Infatti non ci si deve preoccupare di distribuire i vari file creati da migliaia di giocatori e inoltre entrare in una tribù è davvero molto semplice. Attraverso i potenti mezzi di Internet, le varie squadre arruolano nuovi membri direttamente dai loro siti. Controllate www.tribesplayers.com/tribesplayers/indipendentlinks.shtml per avere un primo contatto con le varie tribù indipendenti. Fondare una nuovo gruppo è un po' più complicato. Prima di tutto dovrete essere davvero molto esperti nel gioco e passare il tempo necessario a cercare qualche amico che voglia unirsi a voi. Quindi dovrete solo far diventare famosa la vostra squadra e soprattutto fare un buon sito a supporto del vostro lavoro. Così ci dice Knapp: "Creare il proprio sito richiede impegno e pazienza. Uno dei metodi migliori per iniziare è quello di dare un'occhiata ai lavori delle altre tribù per trovare una buona fonte di ispirazione. È anche importante avere dei membri del vostro gruppo disposti ad aiutarvi in questo lavoro". Controllate i seguenti siti per maggiori informazioni: www.datumplane.com e www.tribe-org.com.

A parte certe pecche, come la difficoltà di trovare i propri compagni On-Line, la comunità di *Tribes* è forte e si sta sviluppando molto velocemente. "Grazie all'altissimo numero di persone che utilizzano l'editor di livelli, questo gioco rimarrà in vita e in buona salute per parecchio tempo", commenta Hamlett. Aggiunge Knapp, "non passa un giorno senza che esca un nuovo mod, livello o skin per *Tribes*. La comunità serve da supporto sia per gli irriducibili appassionati sia per il giocatore 'casuale'". Da quello che abbiamo potuto vedere, il titolo della Dynamix sembra avere un futuro roseo davanti a sé, anche grazie al fatto che è previsto un seguito.

Questa almeno è l'opinione che ci siamo fatto noi di PCUltra parlando con queste persone e giocando su Internet.

Nota per i distributori: questo è il futuro. Speriamo di vedere presto questo gioco importato ufficialmente anche in Italia.

Non c'è niente di meglio che riuscire a colpire il pilota senza neanche rovinare l'aereo. Mitico.

TOTAL CONVERSIONS

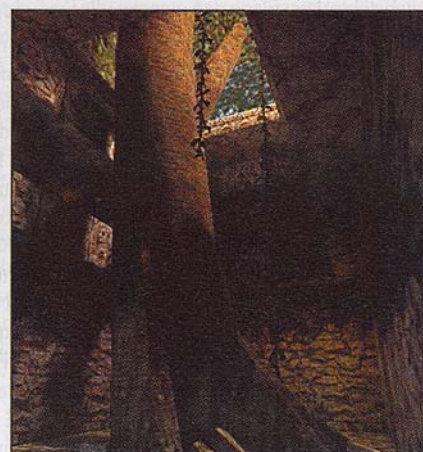
H*alf Life*, *Quake II*, *Doom* sono dei grandi capolavori. Ma dopo averli giocati per un po' non avete mai pensato: "Tutto è stupendo, ma vorrei avere una nuova arma o creare un nuovo mostro?". Bene, potete farlo! Potrete creare ambienti totalmente nuovi per il motore di *Half Life*, per esempio, magari basandovi sul vostro film d'azione preferito. Tutto questo è già stato fatto, ed è anche legale (il che non guasta mai). Speriamo che dopo aver letto questo articolo molti di voi spediscano le migliori TC alla vostra rivista preferita (siamo noi).

Le TC (cioè le Total Conversions per i meno esperti tra voi) sono un perfetto esempio di come il ciclo vitale degli sparatutto in soggettiva sia in continua evoluzione. L'idea di rendere disponibile il codice del gioco all'utente finale (che poi siete voi) è un'usanza iniziata dalla ID Software con il mitico *Doom*, seguito poi da tutti gli altri titoli di questa ormai famosissima casa americana. Tutto questo ha permesso a molte menti fantasiose di poter sfruttare il motore 3D di questi titoli per creare qualcosa di completamente nuovo. Tutto poteva essere modificato, tranne chiaramente il motore grafico stesso. I discorsi legali riguardanti licenze e cose annesse sono abbastanza semplici, visto che gli sviluppatori non hanno problemi a concedere l'uso dei propri motori 3D, a patto che le TC non vengano vendute come prodotti commerciali. Detto questo allora, quali sono i vantaggi di mettersi a lavorare (magari per mesi) per riuscire a creare la propria TC? Beh, molto semplice. Tantissimi programmatori che lavorano nelle varie software house sparse per il mondo hanno iniziato proprio così.

Spencer Fornaciari (alias Fahrenheit) è il programmatore e progettista di molti mod usciti a suo tempo per *Quake*. Egli considera le TC un ottimo metodo per far conoscere la propria bravura e creatività al mondo specializzato. Così si possono dimostrare le proprie qualità senza dover programmare un intero videogioco da soli. Insomma, un perfetto punto di partenza per chi vuole diventare sviluppatore e lavorare in questo settore. Ci dice Fornaciari: "Le TC portano molte innovazioni nel mondo degli sparatutto in soggettiva. Io le amo perché mi regalano altra violenza e perché spesso risolvono anche dei problemi del gioco originale. In poche parole rendono un titolo praticamente immortale. Senza di loro, capolavori come *Team Fortress* non esisterebbero".

Team Fortress, la migliore TC per *Quake*, sta per essere finalmente aggiornata usando il motore di *Half Life* creato dai Valve (che poi altro non è, se non una complessa ed elaborata TC del motore di *Quake II*). L'acquisto da parte dei Valve della Team Fortress Software (i creatori della TC originale) è un perfetto esempio di come la creazione di una Total Conversion di prima qualità possa essere non solo un hobby, ma anche un metodo per trovare un lavoro. L'ultimo progetto di Fornaciari, chiamato Gunman (i dettagli al momento sono pochi, ma se volete saperne di più, date un'occhiata al sito http://gunman.telefragged.com) è una TC che utilizza un misto tra il motore di *Quake* e quello di *Half Life*, più i programmi di sviluppo dei Valve. "Abbiamo scelto *Half Life* per due ragioni", ci spiega Forna-

La TC Gunman per *Half Life* è solo una delle tante attualmente in fase di sviluppo. Come potete vedere, la grafica sembra completamente rifatta rispetto all'originale.

"No dico, ma che cavolo ci faccio qui? Ah bene, non si può mai stare in pace. Vai qui, vai là, la vita di un mostro in 3D non è affatto semplice..."

ciari: “Primo, perché la Valve ci ha aiutato molto nello sviluppo. Secondo, il motore e i programmi di sviluppo creati per *Half Life* sono davvero il massimo”.
Come già detto, oltre ad aumentare il divertimento e la longevità di molti titoli, le Total Conversions sono anche un'ottima vetrina per mettere in mostra le proprie capacità e farsi notare dalle software house. Ma di cosa avete bisogno per riuscire a creare la vostra prima TC? “Chiunque può avventurarsi in quest'esperienza. È davvero molto semplice”, ci risponde Fornaciari. “Tutto quello di cui avrete bisogno per iniziare è molta forza di volontà, e delle solide basi di programmazione. La prima cosa da fare è studiare a fondo il lavoro fatto dai programmatori originali. Dovrete capire perfettamente ogni segreto del codice prima di cercare di personalizzarlo. Certo, dovrete avere molta pazienza perché inizialmente commetterete molti errori, ma andando avanti imparerete dai vostri sbagli e diventerete sempre più veloci e sicuri”.
Per quanto riguarda lo sviluppo, avrete bisogno dei soliti programmi. Fornaciari ci ha detto che utilizza solo il Visual C++, più l'editor di livelli del gioco che vuole modificare. “Questa scelta mi consente di poter creare qualsiasi cosa io voglia in pochissimo tempo”. Per i vostri primi esperimenti, Fornaciari suggerisce di iniziare dalle basi: “Provate qualcosa di semplice come la creazione di un livello o di un'arma. Questi sono esercizi non troppo complessi e piuttosto divertenti. Grazie ai numerosi editor, ai giochi e ai codici gratuiti non potrebbe esserci momento migliore per creare una TC”.
Half Life è un altro esempio di come un forte supporto da parte degli sviluppatori, combinato a un codice abbastanza semplice, possa dare vita a una situazione molto favorevole. “La comunità di *Half Life* è la migliore perché è piena di informazioni e aiuti dal team creativo originale”, ci dice Fornaciari. Siti come il Radium (www.contaminated.net/radium) e Wavelength (www.planethalflife.com/wavelength) sono perfetti punti di accesso per trovare le informazioni necessarie a creare la vostra TC.
Fornaciari semplifica un po' troppo le cose. In realtà, creare una TC senza avere un minimo di esperienza è un lavoro molto duro. A meno che non abbiate una certa confidenza con la programmazione o quantomeno la voglia di imparare, fareste meglio a specializzarvi su un aspetto più particolare di un gioco. Skin, texture, modelli 3D sono tutti elementi fondamentali per una TC e sono decisamente più semplici da gestire. Per esempio, disegnare un livello richiede soltanto l'editor che spesso è fornito con il gioco stesso. Una volta che vi sarete fatti le ossa, potrete finalmente unirvi ad altre menti bacate disposte a lavorare con voi per creare una TC di una certa importanza (alla *Team Fortress*, per intenderci). Se siete abbastanza bravi, troverete sicuramente qualcuno disposto ad assumervi. Non pensate che sia tutto semplice: per ottenere qualche soddisfazione saranno necessarie ore e ore di intenso lavoro e molto impegno. Certo, farsi notare non è facile, ma è anche vero che le software house sono alla continua ricerca di talenti nascosti. Ora sta a voi.

Ci hanno assicurato che la foto in alto a sinistra non rappresenta il Castello di Greyskull di He-Man.

Sembra quasi una foto di *Unreal*, vero? Fornaciari e soci stanno cambiando tutto, dalle texture fino agli sfondi.

Godetevi l'atmosfera tranquilla e poetica di questa foto. Probabilmente nel gioco finale dovrete distruggere tutto.

TEAM FORTRESS PER HALF LIFE

Dopo l'incredibile successo On–Line di *Half Life*, la Valve si è decisa a convertire uno dei mod più famosi di tutti i tempi. Il mitico *Team Fortress*, che fece la sua comparsa qualche anno fa come mod di *Quake*, è adesso disponibile anche per *Half Life*. Scaricando un file da circa 20MB che potrete trovare al sito www.teamfortressclassic.com, avrete non solo il mod, ma anche l'aggiornamento alla versione 1.0.0.9. Per trovare un server che ospiti una partita di *Team Fortress* basterà procurarvi l'ultima versione del Gamespy3D (scaricabile da www.gamespy3d.com), che prevede il supporto per questo nuovo mod di *Half Life*. Dopo esservi connessi a un server, dovrete prima di tutto scegliere la squadra con cui combattere. Fatto questo, selezionerete il tipo di personaggio che volete utilizzare. Ce ne sono sette, dal cecchino fino al soldato di fanteria pesante. Chiaramente la vostra scelta influenzerà il vostro stile di gioco. Ricordate che in questo tipo di giochi prevalgono le necessità della squadra e non del singolo, quindi dovrete mettervi a completa disposizione del vostro capitano. Le modalità di gioco sono il classico Capture the Flag e una modalità Hunter-Hunted, nella quale una squadra dovrà permettere al proprio presidente di raggiungere una jeep senza essere ucciso, mentre l'altro team dovrà cercare di eliminarlo a tutti costi. Come vedete, ce n'è per tutti i gusti e sicuramente vi divertirete a lungo. Almeno fino a quando non arriverà *Team Fortress 2*, che sembra essere qualcosa di assolutamente sensazionale. In tutto questo una cosa è certa: i Valve sono uno dei team di programmazione migliori che abbiamo mai visto. Complimenti ragazzi!

VENDO UN CHIERICO PER 3.000 DOLLARI. CHI OFFRE DI PIÙ?

Incredibile. Certe volte ci dimentichiamo della differenza tra il mondo reale e quello virtuale che viviamo grazie ai nostri amati videogiochi. Questa notizia è un perfetto esempio di come a volte si tenda a esagerare. Molti di voi probabilmente conosceranno *Ultima On Line*, il GDR della Origin che sta avendo un successo a dir poco enorme. In questo mondo virtuale farsi strada non è affatto facile e spesso, per riuscire a creare un personaggio davvero forte e con un buon equipaggiamento, dovrete lavorare per mesi e mesi. In America però alcuni giocatori si sono evidentemente stufati dei loro fortissimi personaggi e hanno deciso di metterli all'asta, vendendoli ad altri giocatori disposti a spendere qualche dollaro per comprarli. Pensate che la Origin stessa ha comunicato che un mago di tredicesimo livello è stato venduto per la bellezza di 3.000 dollari, circa 5 milioni e mezzo di lire. Sinceramente non capiamo questo tipo di comportamento. Indubbiamente si tratta di una notizia affascinante e che fa molto riflettere sull'importanza che ormai hanno i videogiochi nella vita di tutti i giorni. Ma sinceramente questa volta ci sembra si esageri un po' troppo. Se potessimo spendere quella cifra, di certo non la useremmo per un personaggio di GDR. Il mondo di *Ultima On Line* si sta evolvendo in una maniera assolutamente imprevedibile!

LA APPLE GUADAGNA

Mentre la Microsoft vende 25 milioni di copie del suo sistema operativo, la Apple vede finalmente i propri bilanci tornare in attivo. Grazie soprattutto al successo dell'I-Mac, il computer da casa secondo Apple, la casa statunitense guarda adesso con maggiore ottimismo al futuro. Il G3, il processore di punta della gamma Apple, sta vendendo molto bene e a breve sono previste nuove versioni ancora più potenti. E visto che John Carmack ha detto che il G3 è la macchina perfetta per far girare *Quake III: Arena*, come possiamo noi dargli torto?

CRICHTON SI DÀ AI GIOCHI

Dopo i deludenti risultati della DreamWorks con *Trespasser*, sembra che Micheal Crichton abbia deciso di creare la propria compagnia di sviluppo per videogiochi. L'autore di best-seller mondiali come lo splendido "Jurassic Park", segue quindi l'esempio di Tom Clancy che, come dovreste sapere, è stato il creatore di *Rainbow Six* per PC. Per ora non si sa nulla su eventuali titoli in sviluppo, ma siamo quasi certi che uno dei primi prodotti sarà un'avventura sullo stile di *Trespasser*. Se volete ulteriori informazioni, vi consigliamo di dare un'occhiata al sito www.dailymovies.com.

MICROSOFT REGNA

Nonostante tutti i suoi difetti, il titolo più venduto nel 1998 è stato il sistema operativo Windows 98. Ancora una volta la Microsoft ha ottenuto il massimo del risultato con il minimo impegno. Pensate che ha venduto qualcosa come 25 milioni di copie in tutto il mondo. Non siamo del tutto sicuri che la Microsoft si sia effettivamente meritata tutto questo successo...

ABBONATI!

SI'! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista PCUltra.
Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di L. 95.000 invece di L. 118.800!

i primi 7 lettori che si abboneranno questo mese riceveranno in regalo i pad 3D Viper Air Labs

sconto 20%

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta riportata a fondo pagina specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.
Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (L. 9.900) le spese di spedizione pari a L. 5.000 fino a 3 albi, L. 10.000 per sei, L. 15.000 per più di sei albi.
Spedite tutto a PLAY PRESS PUBLISHING, Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.

i pad 3D Viper Air Labs sono offerti dalla Zye Technology - Milano 02/906204
marco_fede@iol.it

Nome.................................Cognome.................................
Indirizzo...N.....................
Località...............................Cap...............................Prov...................

☐ ABBONAMENTI

Sì desidero abbonarmi a PCUltra a partire dal numero 5
e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 95.000

☐ ARRETRATI

PCULTRA N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali ____________
Totale ____________

NOTIZIE AFFIDABILI DA TIPI DI CUI È MEGLIO NON FIDARSI

Teocrazia e burocrazia

Ecco un rapporto dettagliato su quello che accade quando un gioco fa veramente cagare.

Nel mese di febbraio la Interactive Magic ha annunciato la cancellazione di *Theocracy*, ma la notizia non ha scatenato molti suicidi di massa.
Un portavoce della IM ha dichiarato: "La ragione per cui abbiamo deciso di abbandonare il progetto è che *Theocracy* non era conforme agli standard grafici dei titoli che la nostra software house ha scelto di pubblicare. Il gioco lasciava a desiderare soprattutto dal punto di vista visivo". La I-Magic sta passando un periodo di problemi economici piuttosto gravi e la decisione di cancellare un titolo che non avrebbe venduto più di dieci copie è dettata dalla necessità di ridurre le spese.
Purtroppo ai manager della IM è sfuggito un piccolo particolare: si sono dimenticati di avvisare gli sviluppatori. Il giorno dopo l'annuncio, la Philos Labs (gli sviluppatori, appunto) ha diffuso un altro comunicato. Il team creativo ungherese ha contestato in quattro punti le ragioni della IM. Per prima cosa la PL non aveva ricevuto alcuna comunicazione ufficiale sull'abbandono del progetto. Secondo punto, il gioco era praticamente finito e la grafica era stata migliorata. La qualità finale rendeva *Theocracy* un potenziale concorrente di *Age of Empire 2* (hmm...). Terzo, i ragazzi della Philos Labs si ritenevano in grado di produrre un gioco adatto ai parametri qualitativi della I-Magic, solo che sul più bello i fondi per completare l'opera iniziavano a scarseggiare. Quarto e ultimo punto, la PL sta valutando l'ipotesi di affidare la pubblicazione di *Theocracy* a un distributore più professionale...
..Hmm, ci sembrano parole troppo infuocate per essere pronunciate da una software house che non ha ancora pubblicato nulla...
L'ultimo lavoro realizzato da alcuni dei membri del team è *Perihelion*, pubblicato dalla Psygnosis nel 1993. A quel tempo il nome del gruppo era Morbid Visions. I tizi della PL stavano lavorando su *Theocracy* dal 1996. Ma siamo sicuri che si tratti del team più professionale d'Ungheria? Gabor Kadas della Human Soft non è di questo avviso e rincara la dose: "Se questi sono i migliori, non mi stupisco che nessuna software house voglia trattare con sviluppatori ungheresi...". La Human Soft è un altro team ungherese, che però ha sfornato ben sette titoli negli ultimi cinque anni (sette in più rispetto alla PL). La Interactive Magic non ha replicato alle dichiarazioni offensive della Philos Labs, ma ha fornito alla redazione di PCU l'ultima versione in progress di *Theocracy* perché giudicassimo con i nostri occhi. Quella che abbiamo provato è probabilmente la più grossa accozzaglia di schifezze che sia mai apparsa su un monitor. Naturalmente non ha niente a che vedere con *Age Of Empire 2*. Nella modalità per un giocatore le unità si rifiutavano di eseguire gli ordini e quando abbiamo provato a giocare in multiplayer il gioco ha mandato in pappa tutto il sistema. Dopo aver visto il risultato di tre anni di lavoro, crediamo che alla IM siano stati anche troppo clementi.
In tempi non sospetti avevamo contattato il responsabile per le pubbliche relazioni della Philos Labs per avere qualche nuova schermata del gioco e ci aveva risposto che avremmo potuto visionare il materiale nel giro di un mese. Dopo quello che abbiamo visto pensiamo che se le foto saranno brutte come il gioco le useremo come cartoline di Natale per i nostri parenti più spaccaballe.
Quali altre schifezze verranno cancellate nel corso dei prossimi mesi? Restate sintonizzati su PCUltra per sapere quello che gli altri hanno paura di raccontarvi.

Il team di sviluppo più professionale d'Ungheria o il cast per la nuova serie di Bayside School?

CI PIACEREBBE ELIMINARE

CAMERON DIAZ

PERCHÉ NON LA SOPPORTIAMO È schifosamente bella! Cameron ci ha privato del piacere di guardare le altre donne e per questo la detestiamo. Le nostre fidanzate ci hanno lasciato e le nostre amiche non ci parlano più perché preferiamo vedere i film di Cameron piuttosto che parlare con loro. Per il bene delle generazioni future Cameron Diaz deve essere distrutta.

COME LA SI POTREBBE FERMARE Nel suo prossimo film dovrebbe essere costretta a indossare un bikini strettissimo che le impedisce di muoversi. In questo modo la povera ragazza non sarebbe in grado di alzare il braccio per chiamare il cameriere al ristorante. Impossibilitata a ottenere il servizio al tavolo, Cameron sarà costretta a morire di fame: una morte orribile ma meravigliosa. Se non funziona la invitiamo qui in redazione, saremo felici di occuparci personalmente di lei.

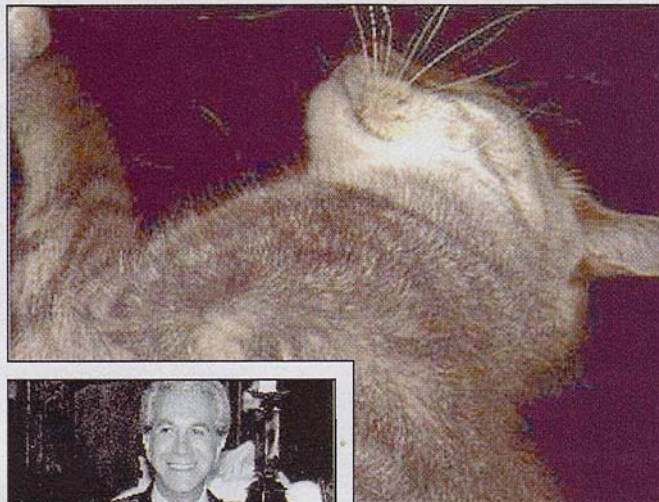
IL POTENZIOMETRO

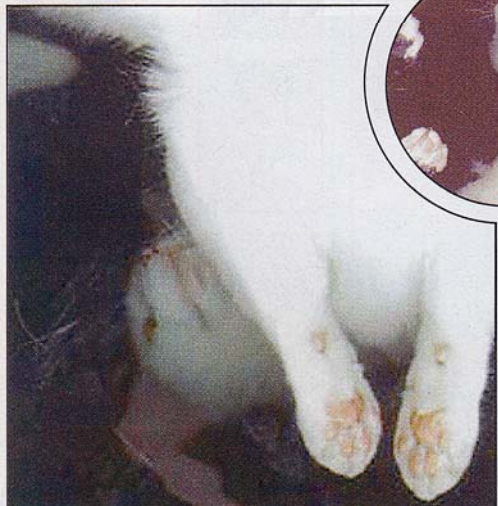
Volete sapere chi detiene il vero potere nell'industria dei videogiochi per PC? Il nostro potenziometro vi dirà tutta la verità che altri preferiscono nascondervi!

QUESTO MESE	IL MESE SCORSO	
1	-	**MATTEL** Barbi regna sovrana! Dal prossimo numero in poi potrete leggere su PCUltra tutte le ultime novità sul mondo della moda e degli smalti per unghie.
2	10	**HASBRO** Monopoli, Fragger, Operation, Risiko... sono questi i giochi che compra la gente? Benissimo allora dal prossimo numero ci occuperemo solo di questa roba. Finalmente avremo un PCUltra dedicato alle famiglie con dei bambini.
3	-	**LEGO** Mettiamoci tutti il caschetto da operaio e via nell'allegro paese dei mattoncini colorati! *Lego Creator, Lego Chess, Lego Thrower*. Che bella roba, eh? Eppure la gente fa a pugni per accaparrarsi l'ultimo titolo di questa serie!
4	3	**WES CHERRY** Chi è costui? Dietro questo nome anonimo si nasconde l'ideatore del mitico solitario per Windows 95!!!
5	-	**TONKA** Se c'è una cosa che ci piace davvero è quella di spaccare la roba... Allora che c'è di meglio di un bel giochino Tonka?
6	9	**LOONYGAMES.COM** Questo sito web ad alto traffico va a meraviglia. Commenti incisivi e notizie approfondite assicurano al navigatore Internet un preciso spaccato sulla società moderna.
7	4	**SIERRA SPORTS** Prima hanno prodotto un gioco orribile come *NFL Football '99*, poi si sono resi conto dell'errore e lo hanno ritirato dagli scaffali. Questo è il tipo di atteggiamento che noi di PCUltra incoraggiamo! Se dovessimo trovare un errore in una delle nostre riviste state certi che la ritireremmo dalle edicole anche noi.
8	8	**WIZARDWORKS** Dove sarebbe l'utente medio americano senza di loro? Tutte quelle affascinanti simulazioni di caccia hanno definitivamente appiattito l'attività cerebrale dei giocatori 'Made in USA'. Meno dolorose di una lobotomia, ma molto più efficaci.
9	-	**CODEMASTETR** Provate la demo della loro simulazione di cricket sponsorizzata da Brian Lara (la potete trovare sul loro sito Internet). Questo sport molto popolare in Inghilterra avrà sicuramente un grande futuro e sostituirà il calcio nel cuore degli Italiani.
10	7	**HEAD GAMES** *Extreme Tennis, Extreme Paintball*... portare il gioco a livelli così insulsi è già di per sé un record strabiliante.

Il gatto sul letto che scotta

Di tanto in tanto ci allontaniamo dal mondo dei videogiochi per occuparci di interessanti fenomeni di costume che possono affascinare il nostro lettore medio. In questo caso parliamo di www.cat-scan.com. Sebbene la nuova disciplina del Cat Scan non abbia nessun punto di contatto con l'intrattenimento elettronico, è comunque fondamentale per capire l'aspetto che assume un gatto quando si addormenta su uno scanner. Il sito dedicato a questa nuova forma di arte consente agli amanti dei felini di esporre i loro beniamini alla popolarità della rete. Tutto questo è stato creato da uno degli sviluppatori principali di *Unreal*. Attualmente il sito è gestito da Unreal Nation, un gruppo di fan che si occupa principalmente di sparatutto in soggettiva. Per questo articolo PCUltra ha tentato di scannerizzare Ben, il gatto ufficiale della redazione. Purtroppo non ci siamo riusciti. L'unica cosa che Ben ci ha lasciato da digitalizzare è stato un rigurgito del tonno mangiato qualche ora prima (lo scanner era nuovo). Dopo che i molteplici tentativi di scannerizzare i gatti dei vari membri della redazione sono tutti falliti in maniera analoga, abbiamo deciso di offrirvi queste immagini tratte dal sito www.cat-scan.com. Prima di scandalizzarvi leggete quanto segue:
NOTA ···> Come ufficialmente esposto sul sito web, lo scanner non fa male al gatto. Alcuni proprietari, per assicurarsene, hanno addirittura scannerizzato i loro occhi. I nostri test hanno inoltre garantito che lo scanner non fa male agli scarafaggi, né danneggia l'insalata russa o i genitali di un redattore (eravamo un po' brilli per quest'ultima prova).

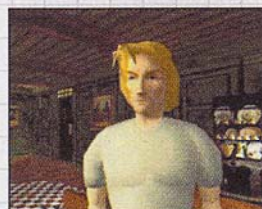
···> NON FATE DEL MALE AI MICETTI!

Mr. Blackwell, celebre critico di moda, è stato così gentile da offrire un commento al primo annuale Gatto-Scan Fashion-Show di PCUltra.

"Il portamento di questi modelli è appassionato, ma casual... fa molto Dior!"

Il bianco ha sempre il suo fascino.

Cibo e moda, sontuoso!

GAMESCAN

Negli ultimi mesi abbiamo fatto una triste scoperta. I pubblicitari sono i responsabili del successo o del fallimento di un gioco. La grafica, il motore 3D, la giocabilità e la longevità sono concetti marginali che non hanno alcun peso se paragonati a una confezione di vendita ben studiata. In altre parole, la qualità è una qualità richiesta solo dalla minoranza degli acquirenti. Questo mese, Gamescan vi presenterà alcuni giochi raccontandovi anche lo spot ideale che le sofware house dovrebbero realizzare.

Nota: Mastrolindo è ora il venditore ufficiale di PCUltra.

GABRIEL KNIGHT III: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

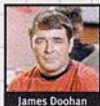
Sviluppo ···> Sierra Studios
Editore ···> Sierra Studios
Data di uscita ···> Estate '99
Prodotto ···> Il terzo episodio della serie popolare di Gabriel Knight utilizza un nuovo motore 3D per raccontare un mistero basato su autentiche leggende riguardanti la presenza di vampiri in un villaggio francese. Questa volta non ci sono FMV, ma nella versione originale vi potrete godere l'ottimo doppiaggio di Tim Curry. Con l'enorme successo di *Half Life*, non ci sorprenderemmo se Gabriel Knight finisse per diventare uno sparatutto in soggettiva basato sul motore di *Quake II* – O forse no.

Jack Palance

Speaker ufficiale ···> Il Conte Dracula
Messaggio Pubblicitario ···> Nessuno di voi potrà sfuggire a questi mostri che prima di succhiarvi il sangue, vi stordiscono con un'alitata alla cipolla. Raccapricciante.
Spot Mostrato durante ···> "X-Files "Nights".

GAMESCAN

STAR TREK: NEW WORLDS

Sviluppo ···➔ Binary Asylum
Editore ···➔ Interplay
Data di Uscita ···➔ Natale '99
Prodotto ···➔ Ecco l'ennesimo titolo strategico in tempo reale. Questa volta l'ambientazione è ispirata alla saga di Star Trek, ma a parte questo, tutto rimane invariato. Lo scopo del gioco consisterà nel vincere una serie di combattimenti su mondi sconosciuti ricorrendo alla vostra abilità strategica. Come al solito dovrete anche occuparvi della gestione delle risorse. Le immagini mostrate finora non sembrano molto fedeli alla serie televisiva.

James Doohan

Speaker ufficiale ···➔ Il Capitano Kirk
Messaggio Pubblicitario ···➔ Salite sull'astronave Enterprise per scoprire nuovi mondi e prendere a calci nel sedere le popolazioni aliene appena incontrate.
Mostrato durante ···➔ Gli episodi originali della serie che vanno in onda a tarda ora su qualche canale Mediaset.

RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER

Sviluppo ···➔ Nival
Editore ···➔ Monolith Productions
Data di Uscita ···➔ Primavera '99
Prodotto ···➔ Nonostante lo scarso successo del primo episodio, la Monolith è determinata a produrre il seguito di questo gioco strategico in tempo reale. Questa volta bisognerà vedersela con una confraternita di necromanti in grado di generare armate di non-morti. Questo titolo offrirà più mostri, più razze e più scenari dell'originale. Ci sarà perfino un supporto per 16 giocatori... sempre che ci siano così tante persone a comprarlo.
Speaker ufficiale ···➔ Il Mago Otelma
Messaggio Pubblicitario ···➔ Acquistate *Rage Of Mages 2: Necromancer* e poi vestitevi di rosso mentre tenete in mano delle candele viola sopra un disegno di un satrapo danzante!
Mostrato durante ···➔ Una spettacolare esibizione del mago Casanova.

LE DONNE CON CUI CI PIACE GIOCARE

LA "SEA REAPER" DELPHI

La Planet Moon Studios sta cercando di produrre qualcosa di veramente unico. Forse sarà la prima compagnia americana a tirar fuori un gioco, *Giants*, dove la protagonista femminile va in giro in topless! Sinceramente ci saremmo aspettati qualcosa del genere da un gioco francese, ma per la prima superpotenza mondiale vedere le tette di una donna è tuttora un tabù insuperabile!

Giants, comunque, è vittima di gravi ritardi. Il gioco doveva uscire la scorsa estate, ma sembra che dovremo ancora attendere parecchio.

SCHELETRI NUDI NELL'ARMADIO

Le seguenti attrici "di classe", hanno fatto scene con tette al vento. Potete indovinare in quali film, queste debuttanti hollywoodiane hanno mostrato le puppe?

MEG RYAN
A) *Joe Contro il Vulcano*
B) *The Doors*
C) *City of Angels*
D) *Harry ti presento Sally*
RISPOSTA: B

DEMI MOORE
A) *Striptease*
B) *Proposta Indecente*
C) *St. Elmo's Fire*
D) *In tutti e tre A, B e C*
RISPOSTA: D

HELEN HUNT
A) *Twister*
B) *Qualcosa è Cambiato*
C) *Future Cop III*
D) *La Dodicesima Notte*
RISPOSTA: B

JANE FONDA
A) *Barbarella*
B) *Sul Lago Dorato*
C) *Agnese di Dio*
D) *Sindrome Cinese*
RISPOSTA: A

UMA THURMAN
A) *Relazioni Pericolose*
B) *Analisi Finale*
C) *The Avenger*
D) *Pulp Fiction*
RISPOSTA: A

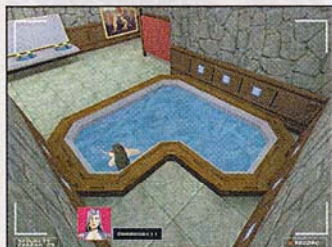
COURTENEY COX
A) *Cocoon 2: Il Ritorno*
B) *Blue Desire*
C) *Scream*
D) *Ace Ventura*
RISPOSTA: B

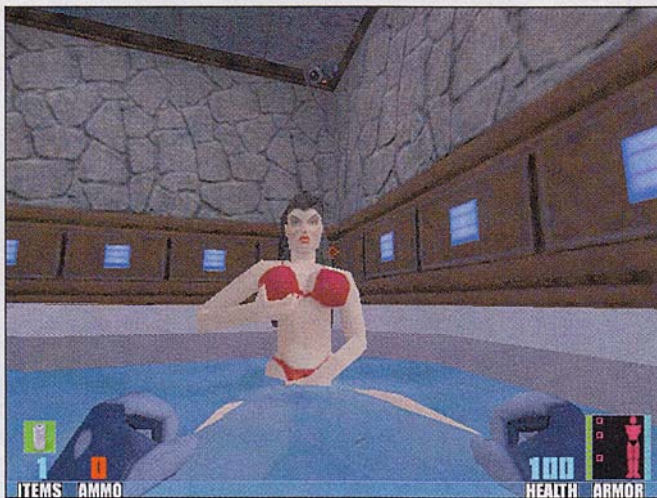
TERI HATCHER
A) *Brain Smashers: A Love Story*
B) *Tango e Cash*
C) *Domani non Muore Mai*
D) *Le nuove avventure di Superman*
RISPOSTA: D

NICOLE KIDMAN
A) *Malice*
B) *Batman Forever*
C) *Da Morire*
D) *Ritratto di Signora*
RISPOSTA: A

CHRISTINA APPLEGATE
A) *Mafia!*
B) *Mars Attacks!*
C) *Vibrations*
D) *Non Dite a Mamma che la Babysitter è Morta*
RISPOSTA: C

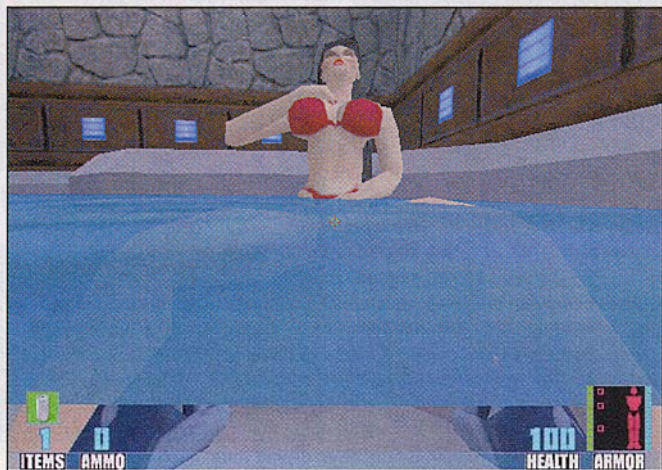
Sin... vuol dire fare cose sconcie!

Normalmente i codici servono per rendere più facili i giochi a chi non ha troppo tempo da perdere. Questa volta però ci troviamo di fronte a qualcosa di decisamente diverso che vi farà scoprire cosa fanno le riccone siliconate quando sono sole a casa.

Quando giocate nella mappa 1 della casa vi trovate davanti una videocamera di sicurezza. Interessante.

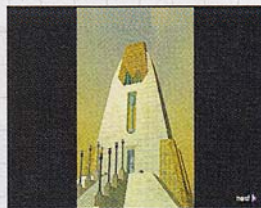
Certo, potete anche restare fermi a guardare per un po', ma l'inquadratura sembra sempre non trovare l'angolo giusto.

Andate nel pannello di controllo e scrivete 'noclip', in questo modo potrete osservare la scena con l'inquadratura che preferite.

LE SEGUENTI IMMAGINI RACCONTANO TUTTA LA STORIA...

Secondo noi tutte le donne dovrebbero indossare i tacchi alti in piscina.

Se hai bisogno di una mano non hai che da chiedere!

Sembra proprio che la nostra Alexis abbia la situazione saldamente nelle sue mani.

Controllate pure la sua salute come in *Trespasser*.

GAMESCAM

ELYSIUM

Sviluppo ---> Cavedog
Editore ---> GT Interactive
Data di Uscita ---> Estate '99
Prodotto ---> *Elysium* potrebbe essere il capostipite di un nuovo genere di giochi per PC. Immaginatelo come un'avventura suddivisa in diversi "episodi" (ognuno con un proprio inizio, uno svolgimento e una fine). In pratica diventerete protagonisti di una serie di telefilm. Al momento dell'uscita il gioco conterrà sette episodi differenti. Sono già previste una serie di espansioni contenenti le puntate successive.

Susan Lucci

Speaker ufficiale ---> Ridge di Beautiful.
Messaggio Pubblicitario ---> Sopravviverà Anthron fino alla prossima puntata? Margaret parlerà mai a Lord Dread dell'esistenza del loro figlioletto naturale? E che succederà a miss Willowby? Già: CHE SUCCEDERA' A MISS WILLOWBY? Lo scoprirete nella prossima puntata.
Mostrato Durante ---> la 1794^ puntata di Beautiful.

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Sviluppo ---> Activision
Editore ---> Activision
Data di Uscita ---> Primavera '99
Prodotto ---> Il classico gioco di strategia reso popolare da Sid Meier è tornato, ma questa volta è nelle mani della Activision. Dopo aver perso un'intensa battaglia legale contro la Microprose, la Activision ha ricreato *Civ II* da cima a fondo, aggiungendo una montagna di novità. Tra le aggiunte più interessanti vi segnaliamo il futuro esteso, un'opzione per il gioco in rete e una miriade di nuove unità.

Fabio

Speaker ufficiale ---> Mike Buongiorno
Messaggio Pubblicitario ---> Non è *Civilization*, ma funziona proprio come *Civilazation*... Il problema è: sarà divertente come *Civilization*? Mostrato durante – una trasmissione culturale di RAI 3.

GAMESCAN

BATTLEZONE 2

Sviluppo ---> Pandemic
Editore ---> Activision
Data di Uscita ---> Estate '99
Prodotto ---> Ritorna il classico sparatutto con carri armati. La grafica è stata ulteriormente migliorata, ma non sappiamo nulla sull'effettiva giocabilità. Visto lo scarsissimo successo dell'originale, non capiamo proprio cosa abbia spinto l'Activision a programmare questo seguito.

Bob the Tank

Speaker ufficiale ---> La Tigre dei cereali
Messaggio Pubblicitario ---> Una colazione a base di cereali che fa da seguito al mal digerito gioco dell'anno scorso: *Battlezone Tank Crunch*. Mille nuovi colori nel biancore del vostro latte mattutino. Sempre croccante anche con Glide.
Mostrato durante ---> Una puntata di qualche cartone animato di robot giapponesi.

DARK REIGN 2

Sviluppo ---> Pandemic
Editore ---> Activision
Data di Uscita ---> Autunno '99
Prodotto ---> Ecco il seguito di un gioco poco considerato dal pubblico, ma acclamato dalla critica. Questa volta la grafica è tutta in 3D. Se prima sembrava l'imitazione di *Starcraft*, ora è praticamente la copia di *Total Annihilation*.

Mr. Extreme

Speaker ufficiale ---> Un simpatico giovane deficiente
Messaggio Pubblicitario ---> Strategia in tempo reale con battaglie 3D, unità 3D e un nuovo look che acchiappa un casino. Ci sto dentro una cifra. Le inquadrature zoomano avanti e indietro. Grande. È troppo una bella storia. Forza fratello, non essere antico. Fatti il piercing sulla lingua e schizza ad acquistare questa rullata di emozioni.
Mostrato Durante ---> Una puntata di Amici.

Il Termometrone

COSE CALDE

PENNA VELENOSA ---> Su un quotidiano di Dallas è apparso un articolo dedicato alla Ion Storm, dove Todd Porter e Jeff O'Flaherty sono ritratti come due personaggi maligni degni della peggiore soap opera (cioè Beautiful). Secondo una stima fatta dal giornalista, il povero gioco *Daikatana* deve vendere due milioni e mezzo di copie per andare pari.

CAR-MAC ATTACK ---> Al Mac World Expo di quest'anno, John Carmack (uno dei creatore di *Doom*) ha dimostrato le capacità degli Apple giocando a una demo di *Quake III Arena* su un Mac G3. Successivamente, John ha dichiarato che i Pentium III rimangono comunque i migliori processori... Specialmente quando parliamo di quantità di copie vendute, eh?

PARLANDO DI INTEL ---> Ormai sono disponibili i nuovi potentissimi processori Intel chiamati Pentium III. All'inizio questo nuovo chip doveva chiamarsi Dreamcast, ma sembra che la Sega li abbia battuti sul tempo.

LE STORIE DELLA TIGRE ---> Ultimamente la EA ha fatto uscire *Tiger Woods '99 PGA Tour* per Playstation. La cosa divertente è che se inserite il gioco all'interno del vostro PC potete vedere, inedito, un cartone animato decisamente particolare, intitolato Spirit of Christmas.

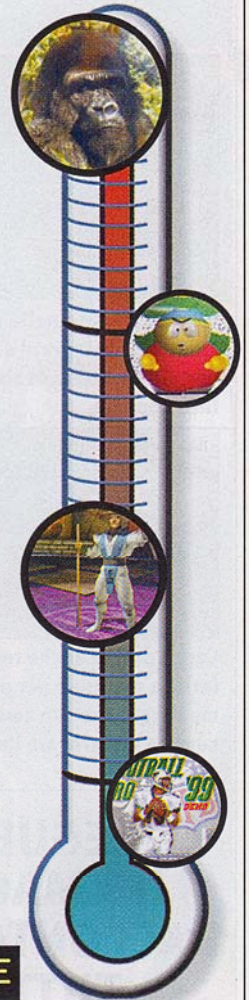
COSE FREDDE

LA VENDETTA DI PORTER ---> La Ion Storm ha fatto causa alla giornalista Christine Biedman (responsabile dell'articolo di cui vi abbiamo parlato prima). In questo modo sperano di scoprire chi è il responsabile di tutte le perfide e-mail che hanno ricevuto ultimamente. Considerando il numero di persone che hanno dei conti aperti con l'Ion Storm, sarebbe stato più interessante scoprire chi non gli ha mai inviato insulti.

CITAZIONI A GO-GO ---> La GT Interactive ha fatto causa alla Midway Games per rottura di contratto, accusandoli di sabotare i loro sforzi di proporre i loro prodotti su scala internazionale. Noi speriamo che i loro prodotti restino dove sono.

LA SIERRA RINVIA L'INCONTRO ---> La Sierra Sports ha ritirato tutte le copie di *NFL Football Pro '99*, a causa di un errore nel codice di programmazione. La nuova versione del gioco uscirà ad agosto. Finalmente qualcuno che si comporta seriamente.

SONO IL COO E ME NE VOO ---> Il Coo della Ion Storm ha pubblicato la notizia del proprio ritiro dalla compagnia... Finalmente qualcuno della Ion Storm che pubblica qualcosa.

SVENDE TUTTO ---> La Canopus è fuori dal business delle schede video, perché le loro vendite sono state "troppo buone"... Ma perché la stessa cosa non è accaduta con Barbie?

20 COSE
CHE TUTTI I GIOCATORI DOVREBBERO FARE PRIMA DEL 2000

L'anno 2000 incombe su di noi ed è quindi giunta l'ora di domandarsi "mi sento realizzato come essere umano e come giocatore?". Come ormai è noto, l'inizio del nuovo millennio porterà anche alla fine del genere umano. Per questa ragione, noi di PCUltra abbiamo pensato di compilare un elenco di cose che dovrete assolutamente fare prima del Giudizio Universale. Sbrigatevi, mancano pochi mesi!

- Eliminare tutti i vostri compagni di squadra durante una partita Multiplayer di *Rainbow Six*
- Riuscire a vincere un qualsiasi gioco di strategia in tempo reale usando solo carri armati
- Provare *Doom* in Multiplayer
- Comprare tutte le copie di PCUltra che trovate in giro.
- Passare una nottata con la vostra ragazza mentre ve la immaginate nei panni di Lara Croft
- Convincere la vostra ragazza a vestirsi come Lara Croft... Se ci riuscite mandateci la foto.
- Installare l'emulatore di un vecchio computer per rivivere la vostra infanzia (assicuratevi di non utilizzare programmi illeciti o copie illegittime... occhiolino d'intesa).
- Cambiare fazione in una partita di *Tribes* a metà del gioco.
- Giocare una partita a Pong (se non trovate l'originale, potete sostituirlo con *NHL '99*, ma non con *Extreme Tennis*).
- Portare a termine la versione originale di *Zork* senza utilizzare nessuna guida.
- Abbandonare *Civilization 2* per provare almeno una volta *SimCity 3000*.
- Riuscire a effettuare un salto utilizzando il lanciarazzi di *Quake 2*.
- Dissuadere qualcuno dal comprare *Myst*, *Riven* o *Deer Hunter*.
- Vincere al solitario di Windows due volte di seguito.
- Assistere alla scena della masturbazione in *SIN* (vedi l'articolo relativo, in questo numero).
- Offrire del denaro alle spogliarelliste di *Duke Nukem 3D* e poi trattenervi dallo sparargli.
- Creare il vostro stemma su *Half Life*.
- Creare un vostro livello per uno sparatutto 3D
- Guardare un'ultima volta le tette di Lara in *Tomb Raider*.
- Spendere un pomeriggio intero in una sala giochi con una montagna di gettoni.

OBIETTIVO SUGLI SVILUPPATORI

Xatrix Entertainment

Anche se i due giochi della serie *Redneck Rampage* vi hanno fatto schifo, dovete ammettere che avevano molta più personalità dei soliti sparatutto ambientati in un futuro post-apocalittico. In un mercato in cui le software house producono solo cloni di *Quake* e *Starcraft*, fa piacere incontrare compagnie come la Xatrix che tentano qualcosa di originale. L'avventura di questi sviluppatori cominciò nel 1993, quando Barry Dempsey decise di formare la Xatrix Ent. Il loro primo prodotto fu uno sparatutto intitolato *Cyberia*. La grafica non era male, ma la giocabilità faceva decisamente pena. Da allora la Xatrix ha sempre acquistato i motori 3D da altre società, concentrando le sue forze nel tentativo di creare qualcosa di innovativo. Il loro attuale progetto *Kingpin*, è un altro esempio dell'originalità che da sempre contraddistingue questi ragazzi. Quando gli abbiamo chiesto perché non sviluppano un motore 3D tutto loro, Markham ci ha risposto con la seguente analogia: "Un regista non deve essere costretto a costruire una cinepresa ogni volta che vuole girare un film".

Ecco lo staff della Xatrix.

Il sogno segreto della Xatrix è quello di riuscire a creare dei veri e propri film interattivi, dove la trama e la caratterizzazione dei personaggi abbiano la stessa importanza della giocabilità.

Nel loro ultimo prodotto (*Kingpin*), questo approccio cinematografico sarà ancora più evidente che in passato. Per creare atmosfere e ambientazioni, i ragazzi della grafica hanno visto tutti i film esistenti dedicati alla mafia. Se questo non è professionismo?!? Sembra incredibile che un gruppo di sole 22 persone sia in grado di sviluppare un gioco dal potenziale di *Kingpin*. Il loro segreto è una grande armonia nell'ambiente di lavoro e moltissimo affiatamento. Grazie al successo commerciale della serie *Redneck* (ciascun gioco ha venduto più di 100.000 copie), la Xatrix si è assicurata la piena fiducia del suo editore (la Interplay). In questo modo sono riusciti a evitare i costanti sforzi finanziari delle piccole società e non hanno nessun limite creativo sui loro progetti. Anche se può sembrare strano, il loro scopo non è quello di diventare un gigante dell'industria per poter pubblicare i loro titoli futuri. L'unica cosa che vogliono è continuare a produrre giochi di qualità per soddisfare pubblico ed editore. Se ci riusciranno sentiremo parlare di loro molto spesso nei prossimi anni.

Noi abbiamo uno di questi e abbiamo saputo che hanno un valore... qualche offerta?

Ecco come la Xatrix riduce chi critica i suoi giochi.

STATUS

NUMERO DI DVD PLAYER IN UFFICIO → 2

NUMERO DI IMPIEGATI → 22

NUMERO DI IMPIEGATI FEMMINE → 3

NUMERO DI STANZE → 3

ATTEGGIAMENTO UFFICIALE → TOTALE AGGRESSIVITÀ

ATTIVITÀ DI GRUPPO → VOMITO SINCRONIZZATO

ISOLATI DI DISTANZA DAL PIU' VICINO LOCALE DI SPOGLIARELLI → 1

ECCO ALCUNE ESPERIENZE CHE POTRETE FARE SOLO ENTRANDO A FAR PARTE DELLA XATRIX:

- Farvi una foto di gruppo usando come sfondo un parcheggio per camion.
- Riprodurre realisticamente il comportamento fisico di un cannone spara-galline.
- Passare davanti a un locale di spogliarelli ogni volta che andate alla toilette dell'ufficio.
- Fare il motion capture di un porcello.
- Usare parole come "Posse" e "Opossum" durante le riunioni di produzione.
- Passare ore a vedere film sulla mafia.
- Tenere riunioni ufficiali in uno sporco bar, bevendo super-alcolici.

e fossimo delle brave persone, vi diremmo sicuramente che non è giusto imbrogliare e che bisogna vincere onestamente per potersi godere a fondo il proprio successo. Ma noi siamo PCUltra e lasciamo il buonismo e l'ipocrisia ad altri mezzi di comunicazione che per correttezza non citiamo (la TV!!!). Dopo anni di campionati truccati dagli arbitri e dagli anabolizzanti, non capiamo cosa vi dovrebbe trattenere dall'usare qualche codice per imbrogliare nei vostri giochi preferiti. Eccovi una piccola selezione dei trucchi migliori che siamo riusciti a trovare!

Forse uno dei titoli più belli degli ultimi tempi, *Rollcage* è il prodotto ideale per chi vuole capire quali siano i reali effetti dell'alcool sulla guida senza dover bere otto litri di birra. Ecco alcuni codici tutti per voi da inserire dopo aver messo in pausa il gioco.

EFFETTO	CODICE
Lega Scorpio	givemescorpio
Lega Taurus	givemetaurus
Gravità	jackimflying
Sconosciuto	networkfun

TOCA 2

Gran bel gioco questo *Toca 2* anche se forse troppo simile al titolo originale. Inserite come nome uno dei seguenti codici. Se sentirete la frase "Cheat Mode Enabled" avete fatto le cose come si deve.

EFFETTO	CODICE
Visuale tipo GTA	TOPDOWN
Tutte le piste	DOUBLE
Tutte le macchine	CARTASTIC
Modalità Battaglia	OUCH
Turbo	SKATES
Misterioso	REPEL
Incidenti cinematografici	MOVIE mpmech

Grand Theft Auto London 1969

Fare i criminali è sempre stato il nostro sogno segreto. Grazie a questo *GTA London 1969* possiamo addirittura uccidere i Beatles prima che facciano troppi danni. Se anche voi volete fare lo stesso, questi codici potrebbero esservi d'aiuto. Inseriteli durante la partita.

EFFETTO	CODICE
Seleziona Livello	flashmotor
Vite Infinite	6661970
999999999 punti	averyrichman
Modalità Debug	rommel

Uprising 2

Questo splendido strategico è anche oggetto del nostro concorso realizzato in collaborazione con la Ubi Soft. Datevi da fare perché i premi sono davvero interessanti. Intanto, se vi siete bloccati, noi bravi redattori di PCU accorriamo subito in vostro aiuto.
Schiacciate M per far apparire la finestra della chat. A questo punto inserite uno dei seguenti trucchi e premete [Invio] per attivarli.

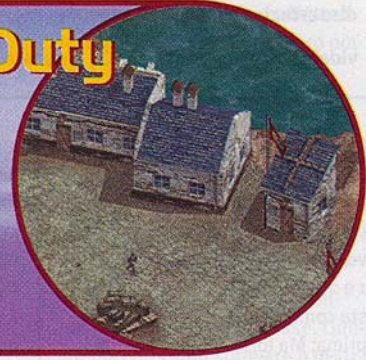
EFFETTO	CODICE
Invincibilità	chump
Armi infinite	dangerous
Super-armi	tuff assdangerous chump
5000 crediti in più	way no money
Vittoria Istantanea	done

Recoil

Premete [Ctrl] + [X] durante la partita per far comparire la finestra dei trucchi. Digitate uno dei seguenti codici facendo attenzione a rispettare le maiuscole.

EFFETTO	CODICE
Invincibilità	Cavalry
Tutte le armi	Hemmit
Scudi al massimo	Medic

Commandos Behind Call of Duty

Sicuramente tra i migliori strategici di tutti i tempi, *Commandos* è anche un gioco estremamente difficile. Probabilmente usare uno di questi trucchi potrebbe esservi d'aiuto per resistere alla tentazione di bruciare il CD dalla frustrazione. Inserite la parola GONZOOPERA durante la partita e quindi digitate uno dei seguenti codici.

EFFETTO	CODICE
Invincibilità	[Ctrl] + I
Salta la missione	[Ctrl] + [Shift] + N
Invisibili al nemico	[Shift] + V

Starcraft: Brood War

Premete [Invio] durante la partita, quindi inserite uno dei seguenti codici, e schiacciate ancora [Invio] per attivare l'effetto corrispondente.

EFFETTO	CODICE
10000 unità di minerali e gas	show me the money.
Modifica tutte le unità	something for nothing
Costruzione più veloce	operation cwal
Abilità psionic infinita	the gathering
Edifici e navi indistruttibili	power overwhelming
Salta missione	there is no cow level
Seleziona missione	ophelia

Wargasm

La simulazione di guerra con il titolo più bello ed equivoco della storia dei videogiochi. Per facilitarvi il compito di raggiungere questo wargasmo, eccovi le password per i livelli.

EFFETTO	CODICE
Livello 1	CHEESE
Livello 2	TOAST
Livello 3	BUTTIES
Livello 4	KEBAB
Livello 5	GATEAUX

Railroad Tycoon II

Questo ottimo strategico gestionale non è certo uno dei titoli preferiti da noi redattori di PCU. Comunque, per tutti coloro tra voi che ci stanno giocando, ecco un'utile serie di trucchi infami. Premete [Tab] durante la partita e inserite il codice.

EFFETTO	CODICE
Tutti i treni	show me the trains
Raddoppia la velocità dei treni	speed racer
1 milioni di dollari	cattle futures
Sviluppo città più rapido	viagra
Vince lo scenario	bigfoot

POSTA CELERE

E-Mail playpres@uni.net

PC ULTRA c/o Play Press Publishing, Viale delle Milizie, 34
00192 Roma, Fax: 06/3701502

Viaggio onirico negli angusti spazi della psiche del lettore medio o dissertazione filosofica sul ruolo dell'Uomo immerso nell'Universo videoludico? La posta di PCU è questo e ben altro.

Salve stramaledetti e fottuti redattori di PCULTRA, come butta patata? Sono un vostro lettore ormai da anni e posseggo tutte le vostre riviste (compreso il numero 1 e 2) e mi chiedo perché una rivista come la vostra non sia uscita prima. Ma forse ho capito, tutte quelle belle gnocche da voi pubblicate iniziano solo ora ad avere un minimo di forma, e voi, da come ne deduco, in passato vi siete curati del loro corpo (fin da molto piccole credo) per poi presentarcele su una degna rivista come la vostra, dico giusto? Sono sicuro di SI' !!! Ma a parte gli scherzi (e chi scherzava) siete mitici, continuate così recensendo i giochi e soprattutto quelle belle figliole che mamma natura ha creato!!

Danilo

Bene, bene, qualcuno qui sa un po' troppo del nostro passato. Nonostante ci faccia molto piacere ricevere dei complimenti come i tuoi, purtroppo siamo costretti a eliminarti. Adesso che hai capito tutto di noi, sei diventato un personaggio troppo scomodo. Addio.

Simpatici ragazzacci di PCU, necessito di aiuto e di buone dritte! Il mio problema è che adoro i giochi in soggettiva ma non riesco ad avere un'esperienza on-line soddisfacente. Anni orsono (o forse mesi) provai con *Quake2* e *Unreal* utilizzando l'interfaccia del gioco, la delusione fu tale che per mesi giocai in direct connection con *Duke3D* (sigh sigh); fino a che voi (clap clap) non mi avete aperto gli occhi al mondo del *Gamespy3D*. L'ho scaricato, ho preso l'ultima patch per *Quake2* e via! Per alcuni giorni in "*The GIB Italy*" ho giocato bene (servers con ping di 180-220) godendo come un barbaro (e scoprendo la mia mediocrità come guerriero) poi ora tutti i servers hanno ping superiori a 350-400 (ingiocabili!!!!) sotto qualsiasi master server. Che sia l'afflusso di nuovi giocatori risvegliati da PCU? NOOOOO non ci credo!!!
E poi nel numero di aprile a pag. 78 dove spiegate ai lettori lesi come usare *Gamespy3D* vedo che il ping dei servers di *Half Life* lì da voi viaggia tra 28 e 83 (!!!!!!!!!) ma come?? Io voglio quei valori!! VOGLIO GODERE!!!
Premetto che ho un abbonamento TIN e un modem 33,6. Se devo avere per forza un collegamento ISDN, ditemelo!!! Prima di PCU ero convinto fosse impossibile giocare via Internet ora che ho giocato bene (anche se per poco) soffro di tachicardia, ho delle erezioni involontarie e di notte sogno di massacrare il vicinato con un vulcan cannon. Capite che ho bisogno di aiuto!!
Un altro quesito è: per un giocatore 3D è meglio avere una Voodoo3 (22bit di rendering di colore + accelerazioni paura) o una ATI Rage Fury (32 bit di rendering con buona accelerazione)?????

P.S.
Andate forte! Continuate così! Le ragazze pubblicate sono sempre più arrapanti (perché non inserire qualche HENTAI?) e insomma...tanti auguri!!!

Nicola "MATTANZA" Flamini

Allora Nicola, prima di tutto grazie per i complimenti che fanno sempre piacere. I soldi arriveranno a casa tua come stabilito. Passando al tuo problema, il nostro consiglio è di aggiornarti a un modem più veloce o addirittura a una connessione ISDN. I valori che hai visto nel nostro articolo derivano dal fatto che qui in redazione usiamo modem ISDN. È uno sporco lavoro, ma qualcuno dovrà pur farlo. Comunque continua a usare il Gamespy e ricorda che se vedi un server con vicino la sigla NGI hai trovato quello che fa per te.

UA UA E UA, putrida redazione di PCULTRA cumma và?? Con piacere ho visto che avete pubblicato la mia lettera sul numero di aprile (firmato DXD) e allora, sì, la vostra è la migliore rivista del settore, ma ciò non mi toglie la curiosità di conoscere il vostro supremo ed esile direttore. Vi ho mandato un assegno da 3.000 dollari, per cui mi basta anche una sua foto, STRAORDINARIO!!!! In cambio vorrei ricevere una delle modelle che posano per voi, giuro di trattarla bene la nutrirò come una, come una.......vi prego, vi scongiuro, non ve ne pentirete, fidatevi, la mia onestà non ha bisogno di dimostrazioni!!!!!! BBAAAHHHH!!!!! In caso contrario una ulteriore foto e il suo indirizzo della casa, ehm scusate, della strada in cui abita mi basterà. La mia famosa fama di rubacuori (e portafogli) saprà farla da padrona.

CCCIIIAAAAOOUUU!!

Ci fa piacere sapere che la nostra rivista ti sia effettivamente piaciuta. A questo punto, vista la tua voglia di conoscere Alessandro, abbiamo deciso di regalarti un viaggio premio con lui su un'isola deserta. Chiaramente sono comprese anche due delle nostre modelle. Il problema sarà convincerlo a cedertene una...

Due anni fa ho seguito all'università informatica e il mio professore mi disse che la pubblicità dalle riviste alla televisione si basa sempre sul sesso per richiamare l'attenzione del pubblico.
Inizialmente non gli ho creduto, ma successivamente mi sono reso conto che è la verità.
Soprattutto quando ho visto il numero di marzo di PCU (avrete capito che l'ho comprato). In realtà è perché mi interessavano alcune recensioni (ma a chi prendo in giro!).
Leggendo la vostra rivista, mi sono divertito molto e ho scoperto che esiste gente più fusa di me senza usare roba strana incredibile!!!
Ritornando al discorso iniziale non è che mi mandereste qualche foto di quella bella topolona della copertina di marzo?
Se avete anche l'indirizzo e il numero telefonico potrei anche comprare i prossimi numeri di PCU.
Bando alle stronzate?! Come?!!!
Buongiorno! mi devo congratulare con voi per l'ottimo lavoro.
Continuate così, sono sicuro che le vendite aumenteranno e spero anche le pagine (ma non il prezzo!).
Ops!

Emiliano

Dobbiamo fare una precisazione. La decisione di inserire immagini di ragazze seminude non è nata per attirare la vostra attenzione, ma semplicemente per far lavorare meglio noi redattori. E visto che siamo molto egoisti, non abbiamo nessuna intenzione di rivelarti le nostre fonti. Comunque ti ringraziamo per i complimenti e possiamo assicurarti che se aumenteremo il numero delle pagine, il prezzo della rivista rimarrà invariato (...te lo giuriamo su Sergio Pennacchini!).

Grazie per le splendide foto. Ci fa sempre piacere ricevere del materiale utile per il nostro difficile lavoro. Per quanto riguarda la patch *TeamFortress* per *Half Life*, purtroppo per motivi di tempo non siamo riusciti a inserirla in questo numero, ma sicuramente la troverete sul CD di giugno. Concludendo ti possiamo anticipare che le pagine dei codici aumenteranno presto. Se trovi altre foto come quelle che ci hai spedito, non fare l'egoista e mandacele subito!

Bene bene bene bene, eccomi qui a scrivervi la mia bella letterina, costretto visto i vostri redattori, ad allegare un'immagine di donna seminuda per avere speranze di essere pubblicato. Con questa non voglio assolutamente dilungarmi in complimenti leziosi quanto inutili, ma semplicemente muovervi alcune simpatiche critiche:

1- Cercate di aggiungere più foto di ragazze altrimenti sarò costretto a sospendere il vostro acquisto a favore di Playboy.

2- E dateci qualche basso trucco in più che non fa mai male.

3- Mettete sul vostro prossimo cd la patch di *Half-Life Teamfortress* è semplicemente megagalattica (se non la trovate comunicatemelo).

4- Prima possedevo una Play, l'ho abbandonata per questo magnifico PC, e devo dire che l'unica cosa che mi manca è PSM quindi cercate di non farmelo rimpiangere...

5- Una di queste due foto me l'ha spedita un caro amico che non smetterò mai di ringraziare, l'altra l'ho trovata durante una delle mie lunghe notti di lavoro sulla grande rete... FEDELMENTE vostro

VITTORI LUCA

Cazzz.....non ci potevo credere quando ho provato le demo, primo funziona tutto a meraviglia e poi i giochi sono veramente fantastici, ottima scelta. È fantastico, più leggo e più mi diverto con il vostro giornale "termine molto riduttivo!" e non nego che lustrarsi occhi e far colare bava al cospetto di ragazze così, sia a dir poco eccitante. "Ok OK prendo una camomilla!". Leggevo PSM poco tempo fa, ma poi ho preso il PC e la Play è spenta da almeno due lune! PSM era il mio giornale preferito ma visto che l'interesse per la Play sta scemando "non so se mi spiego?!?!?!" il problema era trovare una rivista decente per PC. Ma la cosa era veramente utopia, ma da lontano si aprì uno spiraglio. Ho visto la vostra rivista per caso, alla stazione prima di partire. La cosa che mi ha colpito subito e che mi ha fatto sperare è stata la costina a triangolini come quella di PSM "anche se difficile sono riuscito a capire il nesso (due + due, due + due, hai per caso una calcolatrice?)" e credo che sia stata un'ottima idea tenerla come riferimento. La differenza però è netta, PCUltra è nettamente più su misura di qualunque altra rivista che io abbia mai letto. Sembra di parlare con amici che conosci da sempre, che non sono amici qualsiasi ma amici con cui si può parlare di videogiochi senza vedere facce cretine che ti guardano dicendoti sì sì sì sì senza provare il minimo interesse. Io seguo il mondo videoludico da quando ho raggiunto la ragione, circa a otto anni o forse nove, e chi se lo ricorda!! Migliorare la rivista è troppo difficile, è troppo perfetta. Al limite, mi piacerebbe sapere qualcosa in più sui musicisti che fanno le colonne sonore dei giochi. Sono in attesa che esca la Voodoo 3 per prenderla e mi piacerebbe saperne di più sul Baratto Zone. Cosa significa, si tratta di una supervalutazione dell'... ehm... usato?

Ciao a tutti e state tranquilli saremo la vostra forza! E non vi gasate!!

Max

P.S.: Potreste consigliarmi un programma per fare musica. Uso la chitarra elettrica sul PC.

Caro Max, hai capito perfettamente qual è lo spirito con cui scriviamo questa rivista. Noi vogliamo solo divertirci parlando di un argomento di cui siamo tutti appassionati. Stai tranquillo che se mai un giorno questo lavoro diventerà per noi un peso, smetteremo subito di farlo. La lettera che ci hai scritto ci fa davvero piacere, perché dimostra che la nostra è stata una scelta giusta. Per quanto riguarda la Baratto Zone, si tratta di una sezione per voi lettori nella quale potrete scambiarvi giochi, hardware e altri oggetti... ehm... usati. Per quel che riguarda il programma per fare musica, la scelta obbligata è sicuramente CU-Base. Questo potentissimo software è utilizzato dal 99% dei creatori di musiche per videogiochi. Grazie ancora per i complimenti e resta sintonizzato.

Risposte in breve

Questo mese siete stati davvero in tanti a scriverci. Purtroppo però lo spazio a disposizione non è molto, per cui non potevamo pubblicarvi tutti. Quindi approfittiamo di questa sezione per salutare tutti coloro che ci hanno scritto o mandato foto utili per la nostra causa.

Prima di tutto un saluto a **Burney**. Il tuo problema con *Half Life* potrebbe derivare dal fatto che le prime versioni non supportavano il multiplayer. Prova a procurarti una versione più recente.

Ringraziamo **Enrico** per le foto che ci ha mandato. Stai tranquillo, ne faremo buon uso!

Pierluigi ci comunica che è riuscito a terminare il Campo Minato di Windows in 429 secondi. Stai tranquillo, la Neuro dovrebbe arrivare a casa tua entro pochi secondi.

Daniele ci scrive dalla Sicilia comunicandoci alcuni problemi che ha avuto nell'utilizzo del nostro CD. Il tuo problema sono i driver della scheda video. Procurati i più recenti al sito www.3dfx.com. Se continui ad avere problemi non esitare a chiamarci.

Infine, ringraziamo **Davide** da Firenze che ci ha mandato una foto decisamente interessante. Ringraziamo anche tutti gli altri che ci hanno scritto, ma che non abbiamo potuto pubblicare per motivi di spazio.

Ora scusate, ma dobbiamo tornare a giocare a *Half Li*... ehm... al nostro duro lavoro.

Non fumate i gerani!

Caso in discussione: *Tribes*. PCUltra ha assegnato a *Tribes* un punteggio di 9 su 10. Un grande punteggio, non c'è che dire. Francamente io gli avrei dato al massimo un 7, perché non offre nemmeno un supporto D3D ed è dedicato solo agli utenti TNT. Mi rendo conto che dall'inizio di questo articolo sembra che io stia dando i numeri, ma tutto questo è importante per farvi capire quanto litighiamo in redazione prima di affibbiare un voto a qualcosa.
Noi di PCUltra discutiamo e ci incazziamo davvero prima di comunicarvi le nostre decisioni. Se poi non raggiungiamo un accordo, manteniamo le nostre posizioni e ci guardiamo in cagnesco per settimane. Questa è una di quelle situazioni in cui sono rimaste alcune divergenze. Per questa ragione ho deciso d'impossessarmi di questo spazio, per far valere le mie idee. A mio parere, *Tribes* non è un prodotto all'altezza delle aspettative. Lo descriverei come una sottospecie di *Quake II* con meno armi, qualche spazio aperto in più e obiettivi finali rappresentati da edifici piuttosto che da bandierine. Il controllo dell'APC, richiede più allenamento di quanto qualsiasi ispettore della motorizzazione avrebbe il buon senso di aspettarsi dai suoi allievi. Fermarsi è impossibile e non c'è un sistema automatico per evitare le catastrofiche collisioni. Il controllo del jet-pack è a dir poco irritante... non appena si spinge il controller in avanti si smette immediatamente di salire. Me ne frego se imita in qualche modo realisticamente la fisica reale... È semplicemente frustrante.

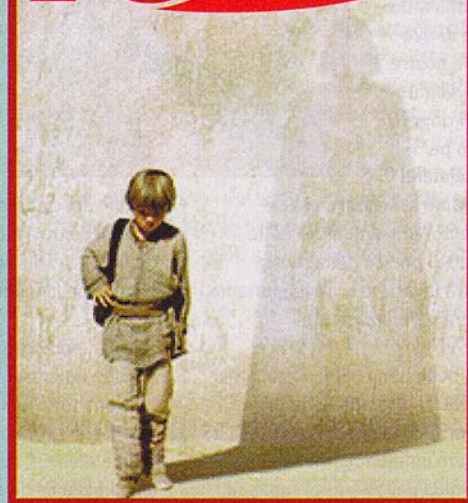
La nostra teoria: Steve non riesce mai a vincere una partita e per questo si incazza col gioco.

Meno male che la Dynamix, con la versione 1.2, ha rimediato al difetto che causava il blocco dell'azione quando si accedeva alla mappa (problema a dir poco vergognoso per uno sparatutto in soggettiva). La miriade di modifiche della patch 1.2 dimostra quanti difetti tecnici erano presenti nella prima versione di *Tribes*. Inoltre, anche il design dei livelli non è all'altezza di altri sparatutto in soggettiva. *Kudos to the Raindance* (il livello migliore) è ben progettato e ha una sua ragione di esistere... ma tutti quei livellacci innevati sono squallidi e ripetitivi. Dopo un po' che vi muovete in un paesaggio così desolato vi verrà l'esaurimento nervoso. Non fatevi prendere troppo dall'euforia di *Tribes*. Questo gioco dà il massimo del suo potenziale solo se ci giocherete in rete con i vostri compagni di squadra vicino a voi (in questo modo potrete comunicarci direttamente). Nel caso contrario, finirete molto presto per domandarvi cosa ci sia di veramente rivoluzionario in questo titolo. Forse le cose miglioreranno quando il sistema di comunicazione vocale su Internet funzionerà perfettamente. Attualmente risulta molto complesso riuscire a scambiarsi indicazioni con gli altri membri della squadra e questo rovina moltissimo le partite di gruppo. Quell'essere immondo che ha osannato *Tribes* nell'articolo sul numero scorso, forse farebbe meglio a smetterla di fumarsi i gerani sul balcone della redazione.

SECONDA PERSONA

Questa sezione si dovrebbe intitolare "L'amico di prima non capisce un tubo". Sono sorpreso che qualcuno osi criticare le indubbie qualità di *Tribes*. Non avevo mai incontrato un gioco multiplayer così coinvolgente. Né *Half Life*, né *Unreal*, e nemmeno *Quake II* sono riusciti a darmi le emozioni di questo divertentissimo titolo della Dynamix.
Io sono il primo ad ammettere che *Tribes* non è ancora perfetto (anche se al momento dell'acquisto è probabilmente fra i giochi che presentano meno bug), ma non posso certo ignorare tutte le innovazioni che apporta al gioco multiplayer. Grazie ai server di *Tribes*, giocatori di tutto il mondo possono riunirsi e collaborare per la conquista di un obiettivo comune. Questo, scusate, non finirà mai di affascinarmi. Giochi molto più attesi e acclamati, come *Quake III: Arena*, *Team Fortress 2* e *Unreal Tournament* dovranno riuscire a essere all'altezza di questo titolo.
Perciò io ti dico: verrà il giorno che il gioco a squadre regnerà sovrano sulla rete e noi tutti ricorderemo la grande spinta innovativa di *Tribes*. Quel giorno ti pentirai delle tue parole infami e ti vergognerai profondamente della tua passata malvagità. E ora scusatemi, devo andare ad annaffiare i gerani.

IL PROSSIMO MESE?

Che la forza sia con te, maledetto figlio di una pantegana!
Ecco la nuova formula di "Guerre Stellari" da quando Samuel Jackson è entrato nel cast del nuovo film della serie. La follia del primo episodio della serie *Star Wars* colpisce la nostra redazione. Ebbene sì, anche noi siamo vittime del clamore suscitato dal film più atteso della storia dell'universo. Abbiamo inviato i nostri colleghi americani (bastardi come noi) dietro le quinte del film che piomberà nelle sale USA quest'estate (in Italia ci toccherà aspettare settembre). Preparatevi a un articolo più divertente di un Wookie in calore e più stimolante di una leccata di Jabba sul corpo ignudo di Leia in catene. Slurp.

South Park: la recensione che Raffaella Carrà non leggerebbe mai in diretta.
Uno shooter in prima persona ispirato alla serie televisiva americana che probabilmente non verrà mai mostrata nel nostro Paese (chi pensa di conoscerci bene, ha deciso che è un po' volgare per i nostri gusti civilizzati e sobri). Tutta la verità su questo capolavoro della parolaccia, nel prossimo numero.

Avete dei peli sul palmo della mano?
Avete giocato a *Wing Commander II* solo per vedere Ginger Lynn? Non temete, avete trovato la rivista che fa per voi. Superate il nostro test sulla pornografia e lasciate che noi esperti giudichiamo se siete dei mammoni timidoni giuggioloni, o dei sani deviati dal muscolo d'acciaio... che ben meritano un abbonamento a PCUltra!

Il Meglio è Sempre Dietro di noi
PCUltra è sempre dietro agli argomenti più importanti. Ecco un esempio della ragione per cui fareste bene ad accaparrarvi il nostro prossimo numero.

Durante l'ultimo litigio redazionale, Sergio ha fatto mangiare a Luca tutti i suoi puzzazzi delle spice-girls

ARMY MEN II

Cara Signora Rossi,

è con mia profonda simpatia che le scrivo questa lettera per informarla che suo figlio, Roberto, durante un'azione di guerriglia è stato fuso con una unità dell'esercito marrone.

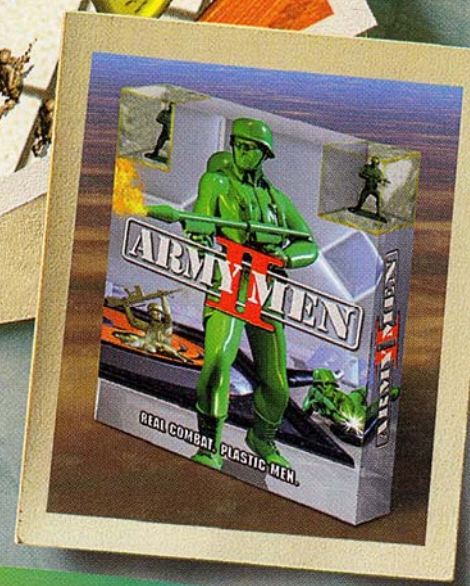
Ciò che rimane di Roberto lo può trovare nella busta allegata. Ho pensato che le sarebbe stato gradito riceverlo. Se altri pezzi venissero ritrovati, ve li invieremo immediatamente.

Dovrebbe essere orgogliosa di sapere che Roberto ha combattuto coraggiosamente fino alla fine. Come testimonianza dell'eroismo di suo figlio troverà una foto con Roberto in azione.

Molte persone ritengono che qui sia una specie di gioco ma per noi, ogni giorno è una battaglia per la sopravvivenza... Adesso Roberto lo ha capito

Con lei in ogni attimo di dolore.

Sarge

Sarge

your son

ARMY MEN II

Real Combat. Plastic Men.™

www.armymen.com

Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

Nel CD

13 demo allucinanti + un'infinità di Patch, Utility ed Extra!

GIRAMI!!!

MAGGIO 1999

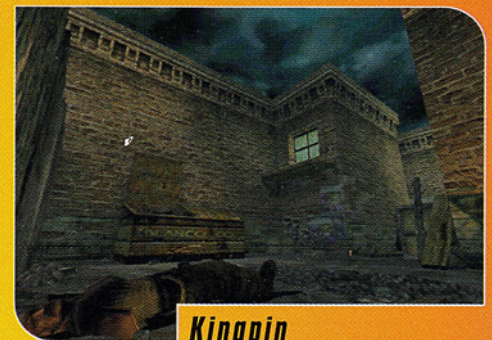
L	M	M	G	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

LE DONNE CON CUI CI PIACE GIOCARE!

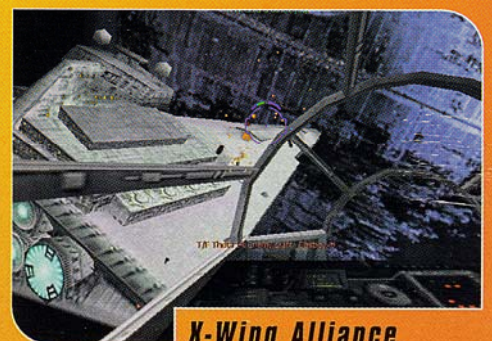
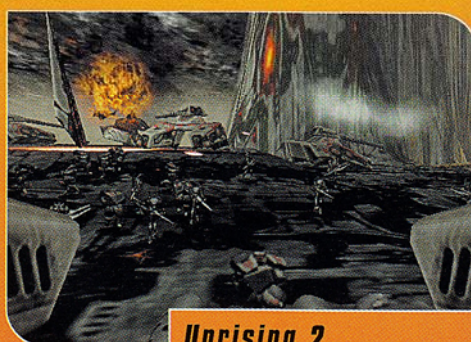
DI **GIANTS**

CITIZEN KABUTO

UN QUINTALE DI UTILITY PER RENDERE PIÙ CATTIVO IL VOSTRO COMPUTER!!!

INOLTRE PASSERETE PARECCHIE NOTTI IN BIANCO CON LE NOSTRE 13 DEMO INCANDESCENTI!!!

Kingpin

Slave Zero

X-Wing Alliance

E TUTTO QUESTO È SOLO UN ASSAGGIO!!!

Machine

Uprising 2

Recoil

LE DONNE CON CUI CI PIACE GIOCARE!

PCultra

foto di Francesco Escalar

foto di Francesco Escalar
PC ultra
LE DONNE CON CUI CI PIACE GIOCARE!